Drakar och Demoner

Tempelherren



Härskarserien

Tempelherren

Konstruktion:
Michael Petersén

Redigering:
Johan Anglemark

Illustrationer:
Thomas Arfert

Omslag:
Ken Kelly

Grafisk form & original:
Johan Anglemark

Produktion:
Nils Gulliksson

Repro:
Hagbergs Repro AB

Tryck:
Tryckproduktion, Västerås, 1990

Innehåll

Förord

Tempelherren är ett äventyr för fyra till åtta erfarna rollpersoner med färdighetsvärden uppemot 90-100 %. Det är en fördel om spelledaren också har erfarenhet från tidigare äventyr.

Tempelherren är det andra äventyret i en serie på tre som utspelar sig i farvattnen väster om Ereb Altor. Äventyren hänger ihop, men kan också spelas var och en för sig. I slutet av äventyret beskrivs hur Tempelherren kan spelas av dem som inte har de andra äventyren.

Den första delen var Handelsfursten, som utspelade sig på ön Pandarea. Rollpersonerna drogs in i strider mellan två handelshus och avslöjade samarbetet mellan en handelsman och en grupp lönnmördare.

Tempelherren utspelar sig på Pandarealias södra öar, Agriea och Materé. Rollpersonerna beger sig till öarna för att undersöka mystiska händelser. Där råkar de i strid med guden Iaos mäktiga prästerskap, men finner snart något långt mer fasansfullt än de tänkt sig. Den tredje delen utspelar sig utanför ögruppen. Materialet som följer är avsett för spelledaren. **Du som tänker spela en rollperson i äventyret ska sluta läsa nu.**

Spelledaren läser lämpligen igenom äventyret innan spelet börjar. Tänk igenom hur spelledarpersonerna ska agera och hur miljöerna ska beskrivas. Gör gärna anteckningar och skisser om det hjälper. Studera kartorna medan du läser beskrivningarna till dem. En engagerad spelledare gör ett roligare spel.

Äventyret är indelat i två huvuddelar. I **Bakgrund om Pandarealia** beskrivs det örike där äventyret utspelar sig. Spelledaren måste ha bakgrunden klar för sig för att kunna gestalta spelledarpersonerna på ett övertygande sätt. Sedan följer äventyret. Först beskrivs handlingen i korthet tillsammans med en tidslinje, där spelledaren ser när och i vilken ordning viktiga händelser infaller. Därefter återberättas handlingen i den tidsföljd den troligen kommer att få. Beskrivningar på platser infogas i handlingen. Sedan kommer kartorna och beskrivningar på de SLP som förekommer. När spelledarpersonerna introduceras i handlingen återges ofta vad de säger i en tänkt konversation med rollpersonerna. Det är inte nödvändigtvis tänkt att spelledaren ska läsa upp vad de säger ordagrant. Konversationen är mera ett sätt att beskriva hur spelledarpersonerna uppträder. Använd den som inspiration för egna improvisationer.

Beskrivningarna av platser och händelser ska också fungera som inspiration. De är inte avsedda att läsas högt (även om en osäker spelledare naturligtvis kan göra det).

Det var några goda råd. Ni gör förstås som ni vill. Lycka till.

Detta har hänt

Handelsfursten utspelade sig i staden San Éa på huvudön Pandarea. Rollpersonerna hyrdes av handelshuset DiMercio för att infiltrera det konkurrerande huset Machiavellio. De nästlade sig in och bodde en tid som gäster hos familjen Machiavellio och lämnade information vidare till DiMercio. Vad de inte visste var att de hjälpte till att förbereda en massaker på familjen Machiavellio. DiMercio slaktade hela familjen och kastade skulden på rollpersonerna, som tvingades fly ut i vildmarken. De tillbringade en hel vinter i Pandareas otillgängliga berg innan de infångades av sina förföljare.

Det visade sig att en medlem av huset Machiavellio överlevde massakern. Det var dottern Lucretia, som var ute efter hämnd på rollpersonerna. Hon använde Sanningens svärd för att få dem att avslöja sina uppdragsgivare. Till Lucretias förvåning var rollpersonerna ovetande om att massakern skulle ske. Hon ställde dem inför ett ultimatum. De skulle krossa huset DiMercio eller avrättas omedelbart.

När rollpersonerna började undersöka DiMercio upptäckte de att huset vuxit i makt och rikedom ovanligt snabbt. Det var illa sett av alla, till och med den egna klanen. Människor försvann och dog i anknytning till DiMercios affärer.

Rollpersonerna bevakade DiMercios magasin i hamnen och fick se ett flygande skepp

som kom ned från himlen och lade till. Slavar och smuggelvaror lastades ombord, som sedan lyfte igen. Rollpersonerna smög ombord och följde med till Vulkanön, en ö dold av evig dimma.

Där upptäckte de vilka som egentligen låg bakom DiMercio. Det var Brödraskapet, en klan av lönnmördare som hade flytt från fastlandet och funnit en fristad på Vulkanön. De tjänade grova pengar på smuggling och slavhandel och hade tagit familjen DiMercio till hjälp för att infiltrera Pandarea. Nu ville de utöka sina affärer till den legala handeln för att tvätta pengarna. De gjorde slut på familjen Machiavellio för att kunna ta över deras handel.

Men spåren slutade inte vid Brödraskapet. De leder vidare mot Iaos prästerskap på ön Agriea. Och där börjar vårt äventyr.

Bakgrund om Pandarealia

Invånarantal: 60 000
Befolkning: människor 90% / dvärgar 10%
Huvudstad: San Éa
Styrelseform: Klanfederation (Pandarea), Teokrati (Agriea och Materé)
Export: Silver, koppar, torkad fisk
Import: Spannmål, järn, lyxartiklar
Välstånd: Rikt
Armé: Klankrigare och ett mindre antal legoknektar. Ingen nationell armé.
Religion: Traditionell religion, Den lysande vägen, Iaotismen (Agriea och Materé)
Övrigt: Ovanlig kombination av klansamhälle/teokrati och framgångsrik handelsnation

Geografi

Pandariska arkipelagen, eller Pandarealia, består av sju större och ett antal mindre vulkanöar belägna i Västerhavet ungefär 1 500 sjömil väster om Mereld. Befolkningen är koncentrerad till huvudön Pandarea med staden San Éa och till staden San Paulo på ön Agriea.

Öarna domineras av svarta vulkanberg med stora fyndigheter av silver och koppar. På de branta bergssluttningarna växer täta lövskogar befolkade av vildsvin och färgsprakande fåglar. Befolkningen är koncentrerad till städerna och gruvorna. De branta och snåriga sluttningarna är olämpliga både för jordbruk och boskapsskötsel i större skala. De försök som har gjorts har resulterat i erosion och markförstöring. Runt San Paulo finns kala hedsluttningar som vittnar om misslyckade jordbruksförsök.

Klimatet är maritimt tempererat med en jämn årstemperatur kring 15 grader och mycket regn.

Havet utanför öarna är rikt på fisk, särskilt tonfisk och olika slags småhaj. Delfiner och tumlare är också vanliga gäster i trakterna.

Agriea

Ögruppens andra största ö. Mellan Pandarea och Agriea finns sedan flera hundra år en viss fiendskap. Båda öarna gör anspråk på ledningen för arkipelagen. Pandarerna anklagar ofta agrieerna för att vara religiösa fanatiker, medan agrieerna hävdar att Pandareas befolkning är samvetslösa månglare.

Agriea är den enda ö i Pandarealia där några allvarliga försök till jordbruk har gjorts. Det har resulterat i en svår jorderosion kring huvudstaden San Paulo. På de kala, branta hedmarker som är resultatet betar nu får som ger ull till den livaktiga textilindustrin. Agrieerna utvinner färgämnen ur olika snäckor i havet och väver fantastiska mattor som exporteras över hela västra Altor. Vulkanbergen på Agriea är lägre än på de norra öarna och helt skogbeväxta. Befolkningen är koncentrerad till San Paulo. I norr finns des-

sutom två fiskebyar, Terracione och Pescino.

Den agrieiska kulturen är sträng och sluten. Religionen har ett järngrepp om människors sätt att tänka. En människas ställning inom religionen bestämmer yrke, klädedräkt och uppträdande.

På sätt och vis är kulturen på Agriea och Materé mer flexibel än på de nordliga öarna. Det går att få en hög post inom kyrkan genom att vara kompetent. Klantillhörigheten har inte samma betydelse.

Det finns i grunden bara två klaner — Aquilonia som har örnen som tecken och Peredio, med en pelikan som symbol. De två har sedan delat upp sig i åtta underklaner. Agriea och Materé är fattigare och kärvare än de nordliga öarna. Vanligt folk går klädda i grovt ylle från får och getter som betar på bergssluttningarna. Prästerskap och lagtolkare utmärker sig med sina dräkter av importerat siden och silke. Prästdräkten är en fotsid kåpa i klara färger, utan huva.

Till skillnad från de nordliga pandarerna bär inte folket på Agriea och grannön Materé några masker. I norr markeras klantillhörigheten av vackert smyckade masker. I söder är religionen viktigare än klantillhörigheten och bruket med masker har försvunnit. Istället bär alla spiralvridna halsringar av olika metaller, som visar vilken ställning de uppbär inom kyrkan. Präster och lagtolkare har ornerade och vackert smidda halsringar. Vid en gest mot halsringen visar vanligt folk vördnad mot en förbipasserande präst. Klantillhörigheten visas vanligen med en enkel medaljong eller ett broderat emblem på dräkten.

Materé

Ön har liksom Agriea inga höga berg utan de låga vulkanbergen är helt skogklädda. Öns inre är dåligt utforskat.

Längst i söder finns rika koppargruvor med dvärgiska och mänskliga arbetare. På nordkusten ligger ett par mindre fiskebyar. På en hög lavaklippa som sträcker sig ut i havet mot öster ligger iaotismens främsta helgedom — det gyllene templet. Där förvaras relikerna efter Aiolfo Matara della Peredio. Dit har bara de högsta inom kyrkans hierarki tillträde.

Den agrieiska kulturen och religionen är stark också på Materé.

Pandarea

Den största ön som har gett namn åt hela ögruppen. Pandarea domineras av de svarta vulkanbergen, särskilt den slocknade vulkanen Kabrisi som höjer sig nära 2000 meter över havsytan på den södra delen av ön. Enligt öns urbefolkning febrakerna är vulkanen ett levande väsen som bär inom sig öns själ. När människorna missköter ön får den ett utbrott.

I Capricibukten i väster ligger ögruppens största stad San Éa. Den omges av täta lövskogar på sluttningarna upp mot bergen. Från San Éa går enkla hålvägar ut till öns gruvor och andra byar, men det vanligaste transportsättet är sjövägen. Resor på land är tidsödande och ovanliga.

Längs öns nordvästra kust sträcker sig bergskedjan Apradanerna som sluttar brant ned i havet. På östsidan om bergen klättrar en regnskogsliknande skog med murgröna, ek, alm och lind.

Längst i norr ligger gruvsamhället Cruz med 800 invånare. Det är en råbarkad nybyggarstad med gruvarbetare och nybyggare. De flesta av öns dvärgar bor här.

I sydväst ligger bergskedjan Kabriserna, döpt efter vulkanen. Söder om den breder en väldig lavaslätt ut sig mot havet. På den sydligaste udden ligger den lilla fiskebyn Lupus utkastad bland lavablocken. Vattnen vid Lupus lämpar sig särskilt väl för musselodlingar och byborna exporterar musslor och ostron upp till Éa.

Ponze

Vulkanen Etena höjer reser sig 1000 meter mitt på ön Ponze. På sluttningarna växer den vanliga frodiga lövskogen. Ponze är känt för sin rika stam vildsvin. Högättade män från Pandarea gör ibland utflykter till ön för att jaga. Stränderna är klippiga och otillgängliga. Det finns bara en någorlunda säker hamn, på den östra sidan av ön. Utsikten från Etena är slående.

Öster om Ponze ligger de små klippöarna Febros och Kibrak. Där häckar den ovanliga pazzelfågeln på vårarna. Öarna täcks av ruvande pazzeller och fiskarna från Lupus företar ibland äggplundringsexpeditioner då de

klättrar med rep utför de tvärbranta klipporna. Pazzellernas färggranna fjädrar tas också till vara och säljs.

Termea

Ön är helt skogklädd så när som på mindre odlingar på den östra sidan. I en uthuggning på östra Termea ligger den lilla nybyggarbyn Sidomea. Byborna lyckades som första pandarer någonsin sluta fred med den febrakstam på 200 personer som lever kvar dold i skogarna. En skarp gräns mellan byns små trädgårdsodlingar och febraks skogsland håller de två folkgrupperna åtskilda.

På senaste tiden har ädlingar från Pandarea kommit för att jaga febraker på ön. Något som har resulterat i hämndaktioner från febrakerna mot nybyggarna i Sidomea. Situationen börjar bli kritisk och byborna har omgivit sig med en palissad. De överväger att kalla på hjälp från Pandarea. Vilket utan tvivel kommer att leda till att febrakstammen utplånas.

Foremé

Här lever den största sammanhållna febrakbefolkningen i ögruppen. Nästan tusen människor lever uppdelade i två stammar på den klippiga ön. Mitt på Foremé höjer sig Sikekembergen. Branta raviner och strida vattendrag störtar från bergen ned mot havet. Det gör ön mer än vanligt oländig och har hindrat en pandarisk kolonisation.

Febrakerna har sina provisoriska bosättningar inne i skogen, men lever trots det till största delen av fiske och smådjur som hämtas ur havet.

Norr om Foremé ligger en liten klippö, Aquiro, där febrakerna har en säsongsbosättning för sjöfågeljakt och äggplockning.

Nicostrea

Ön domineras av en vulkan, Briskera. På norra delen finns en silvergruva med helt dvärgisk bemanning. Den får alla sina förnödenheter från San Éa. Dvärgarna undviker så långt möjligt är att överhuvudtaget lämna sina gruvhål. De ogillar den fuktiga skogen med alla illavarslande ljud.

I skogssluttningarna på södra delen finns den andra stora febrakbefolkningen på öarna. Det är en stam med nästan 400 medlemmar som har sporadisk kontakt med sina landsmän på Foremé.

Väster om Nicostrea ligger den obebodda lilla ön Diki. Där lever det oerhört sällsynta dikisvinet, en halvintelligent varelse som gräver gångar genom lavastenen och lägger självlysande, gulröda ägg. Dessa ägg är oerhört eftersökta för sina magiska egenskaper och betingar ett högt pris på marknaden, men få människor känner till dem och det är långt ifrån ofarligt att ge sig ned i dikisvinens gångar för att röva dem.

Historia

Pandarealia koloniserades för över 500 år sedan av klaner från nuvarande Caddo på flykt undan Ödesfejden. Kolonisatörerna hade levt som herdar och krigare i Caddo, men byggde sig en ny tillvaro i öriket som fiskare och sjöfarare. Under loppet av hundra år lyckades de nästan helt utplåna öarnas ursprungsbefolkning, spridda stammar av jägare och samlare. Bara enstaka spillror finns kvar i dag, främst på Nicostrea och Foremé. Redan då delades pandarerna upp i de världsliga handelsmännen på Pandarea och de mer konservativa, djupt religiösa öborna på Agriea och Materé.

På 500-talet e. O. upptäcktes fyndigheter av silver och koppar i bergen på Pandarea och Agriea. Dvärgar inkallades för att hjälpa till med utvinningen och en blomstrande gruvindustri växte fram. Pandarealia växte som handelsnation och har sedan dess haft en stark ställning i handeln på Västerhavet.

Pandarerna

Pandarerna är kortväxta med mörkt hår och bruna eller svarta ögon. Deras mörka hy är troligen ett minne från mötet med öarnas ursprungliga befolkning, som är mörkhyad. Ibland föds barn med ljust hår och blågrå ögon, ett återfall till pandarernas ursprung i Caddo. Det anses vara ett gott omen.

Pandarerna betraktas av främlingar som



svåra att komma inpå livet. En pandar litar i första hand på familjen, i andra hand på klanen och i tredje hand på ingen alls. De är skickliga affärsmän och förhandlare. De talar i allmänhet flera språk, förutom den egendomliga forncaddiska dialekt som kallas pandariska. Pandarerna betraktar all kontakt med främlingar som ett handelsutbyte där de ska få så stor vinst som möjligt för att inte förlora ansiktet. En utlänning som tror sig ha vunnit en pandars förtroende håller i allmänhet på att bli lurad. Enda möjligheten att verkligen lära känna öborna är att komma in i någon familj. Där visas ärliga känslor och där blir pandaren oerhört sårad om någon försöker bedra honom. Ärlighet och öppenhet inom familjen är den högsta moralen.

Men samhället förändras. Allt fler pandarer får se andra länder och folk på sina handelsresor, vilket har ökat toleransen mot främlingar bland yngre män. Äldre män och kvinnor är skeptiska mot utbölingar.

Det är stor skillnad mellan nordpandarerna, som framför allt bor på Pandarea, och sydpandarerna på Agriea och Materé. Nordpandarerna lever helt och hållet i ett klansamhälle. Klanen och familjen betyder allt. I norr bär alla pandarer överdådigt smyckade masker som visar vilken av de tolv klanerna de tillhör. Också besökare på öarna måste skyla sig med masker för ansiktet. Säkrast är att bära helt släta masker.

Hos sydpandarerna är inte klanerna lika viktiga. Det finns i grunden bara två klaner, Peredio och Aquilonia. De har sedan splittrat upp sig i underklaner. Där bärs inga masker för att visa klantillhörighet. Möjligen kan man bära en medaljong som visar vilken klan man hör till.

Bland sydpandarerna är däremot religionen oerhört viktig. Den avgör vilken ställning varje människa har. Alla sydpandarer bär en slags spiralvridna halsringar som markerar deras ställning i kyrkan. I sydpandariska byar och städer bor folk med olika ställning i kyrkan åtskilda.

För en utlänning kan det nord- och sydpandariska samhället lätt tyckas vara två helt åtskilda världar. Men de är inte så olika som de verkar utifrån. Om man går in i en familj lever inte folk så olika. Under den religiösa ytan har klanerna fortfarande stor betydelse på Agriea och Materné.

Pandarealias urbefolkning kallar sig Febrak. Sina öar kallar de Febrakiti. De är långa och mörkhyade med rakt svart hår och bruna ögon. De hatar pandarerna hett och intensivt efter alla hundra år av folkmord och övergrepp. De lever dolda i skogarna och ger sig ogärna till känna.

Familjen

Familjen är oerhört viktig. Trots att klanen håller löst samman utåt är det ändå inom familjen den starka sammanhållningen finns. Det är bara inom familjen pandaren går omaskerad. Köpmannafamiljerna intrigerar ständigt mot varandra och det pågår alltid småfejder mellan familjer och klaner. Lönnmord och oväntade överfall anses inte brottsligt så länge det inte stör samhällsordningen. Det pandariska huset är slutet utåt och byggt kring en central gård. Klanerna håller samman och bygger sina hus i samma område,

men man ser till att inte ha alltför mycket öppna portar mot grannfamiljen. Huset är enkelt möblerat. Mycket tid tillbringas i de små trädgårdarna på innergårdarna.

Fisk och skaldjur med grönsaker från de många små trädgårdarna är vardagsmaten i öriket. Kött, särskilt oxkött, betraktas som något lyxigt och mycket fint. De rika klanerna har små boskapshjordar som betar i skogarna. På Agriea är fårkött en vanlig rätt på bordet. En del spannmål importeras men rotfrukter är vanligare basmat.

Tyg importeras till viss del, men det finns en betydande ylleproduktion på Agriea, på de hedmarker som har ödelagts av misslyckade jordbruksförsök. Pandarerna har en förkärlek för färgsprakande kläder i rött, gult och blått och glansiga sidentyger. Tygfärger utvinns ur snäckor i havet runt öarna och exporteras också.

Handel och politik

Pandarealia är en handelsnation. Man handlar med länderna kring västra Kopparhavet och Västerhavet och företar ibland resor så långt som till Melukha och Monturerna. Pandarerna är kända för sin stora skeppsbyggnadskonst och sitt sjökunnande.

Köpmannaklanerna och gruvägarna har i praktiken största makten i öriket. Deras klanäldste intrigerar ständigt för att minska de andra klanernas inflytande. På Agriea har de klanäldste kontrollen över kyrkan, som i sin tur styr stora delar av samhället. Men också inom kyrkan pågår en ständig strid mellan olika klaner och fraktioner.

Något samlat styre för riket finns alltså inte. Varje ö, ja varje stad, är självstyrande. Köpmannaklanerna sluter skiftande förbund med de mindre inflytelserika klanerna för att bättra på sina chanser i maktkampen. Den klan som har flest underlydande klaner på sin sida och har rott i land de bästa handelskontrakten har alltid ett överläge. Inom klanen pågår ett ständigt intrigerande för att stärka den egna familjens status och lyfta fram någon familjemedlem till rangen av klanäldste.

Handeln sköts med pengar. All stark valuta på Västerhavet är gångbar i Pandarealia. Öarna har också en inhemsk valuta — toroblén. Den grundar sig ursprungligen på värdet för nötkreatur, en rest från pandarernas herdeursprung. Fortfarande utbyter pandarer boskap när de ska befästa något extra viktigt handelskontrakt.

Ett problem som nästan har lyckats ena klanerna är de upprepade piratöverfallen som sker i havet runt öarna. Man misstänker att piraterna har en bas i den eviga dimman i sydost, men ingen sjöman vid sina sinnes fulla bruk skulle bege sig dit så några konkreta åtgärder har inte vidtagits.

Pandarerna handlar med allt som kan löna sig — kryddor, smycken, tyger, slavar, salt, spannmål. Framför allt fraktar de lyxvaror mellan länderna i Västerhavet. Slavhandel är formellt tillåten i Pandarealia, men ingen klanmedlem kan säljas som slav. När urbefolkningen blev så fåtalig att den lyckades hålla sig gömd dog därför slavhandeln i det närmaste ut. Urinvånare kan fortfarande infångas och säljas som slavar utan några lagliga hinder. Slavar och vissa lyxvaror är belagda med stränga tullar. Enstaka sändningar med slavar från annat håll har Pandarealia som mellanhamn, men det är ovanligt.

Religion

Statsreligionen på Pandarea och de norra öarna är en modifierad variant av det viktigaste av pandarernas gamla panteon som medfördes från Caddo, där det var klanernas tro innan Den lysande vägen gjorde sitt segertåg. Där står tjurguden Eá högst. Han är också en himmelsgud med åskan som attribut. På hans ena sida finns bläckfiskgudinnan Tachami, en inhemsk gudinna som pandarerna har tagit upp från öarnas ursprungsbefolkning. Hon betraktas ibland som Eás hustru, ibland som hans mor. Hon identifieras med havsdjupen och ger fiskarna deras levebröd. På Eás andra sida sitter Madrak, köpmännens och sjöfararnas gud. Han skyddar handelsföretag och hjälper bedragare. Han avbildas med rävhuvud. Till de mest dyrkade gudomarna hör också Minra, krigsgudinna och Madraks syster. Hon avbildas med varghuvud och är de unga klankrigarnas beskyddare. Hon skyddar också gravida kvinnor och hjälper till vid förlossningar.

Med ökad handel har Den lysande vägen fått allt större betydelse på Pandarea. Allt fler övergår till den tron, och den gamla religionen blir en ritual utan innehåll. Undantaget är Tachami, som fortsätter att vara viktig för fiskarna och fattigfolket.

Högtider

Gloria Mare (Havsfruns fest). En nattlig fest när man äter fisk och skaldjur och sätter ut små båtar med ljus på havet som offer till Tachami. Firas mitt i vintern.

Eália (tjurfesten). Firas på våren då unga tjurar släpps ut i staden och får jaga klankrigarna.

Sibaritia (sjösättningen). Firas på våren när skeppen sjösätts. Små offerbåtar bärs i procession ned till havet där de sätts ut.

Hyporia (skördefesten). Firas som festmåltider ute i de små trädgårdarna på sensommaren. Barnen springer runt med små "majstänger".

Nicoro Patia (klagofesten). Firas på hösten. En tjur offras och alla klagar över dödsfallet. De dödas andar anses rida i vinden efter den döda tjurens ande och människor kan bli besatta

På de södra öarna av Pandarealia dominerar en helt annorlunda religion, Iaotismen.

Iaotismen

Agriea och Materé har befolkats av två klaner som stod i opposition till de tolv nordklanerna redan vid kolonisationen. De leddes av den andlige mästaren Aiolfo Matara della Peredio. Aiolfo predikade en sträng monoteism, till skillnad från nordstammarnas friare panteon. Hans anhängare dyrkar fortfarande Iao, Urkällan, eller Den yttersta fadern.

Iao är världens skapare och herre. Han har uppställt vissa regler för sin skapelse och det är människornas plikt att uppfylla dem. Aiolfo Matara della Peredio var Iaos utvalde, som förmedlade gudens vilja till människorna. Han nedtecknade Iaos bud i Röda boken, iaoternas heliga skrift.

De åtta dygderna är, i tur och ordning:

- Tron — alla iaoter måste ha en stark tro
- Bönen — de bör be åtta gånger om dagen
- Lojaliteten — att vara obrottsligt lojal mot kyrkan
- Arbetet — de skall utföra ett hederligt dagsarbete
- Godheten — iaoter skall behandla andra som de själva vill bli behandlade
- Allmosan — de skall ge allmosor till de fattiga
- Medlidandet — att fela är mänskligt, förlåt därför syndare
- Äran — sök att utmärka dig själv, var stolt över dina framgångar

Iaotismen är en strängt lagbunden religion där det är varje människas plikt att om möjligt leva upp till de övermänskliga buden. Lagtolkarna avgör hur Röda boken ska utläsas och användas i vanliga livet. Det ger dem en enastående ställning. Rikedom och ställning ger inte alls samma makt som i de norra klanerna. Hos iaoterna styr lagtolkarna.

Samhället har tydliga sociala klasser vars medlemmar anses uppfylla Iaos bud i olika hög grad. Klasserna utmärks av att medlemmarna bär olika typer av halsringar. Iaoterna betraktar nordklanernas tro som hednisk villfarelse och ser ned på sina nordliga grannar med upphöjt förakt. Nordklanernas sedvänja att bära masker har ingen motsvarighet i söder.

Iaos kyrka

Iaotismen är en strängt organiserad kyrka — var man på sin plats. Det finns fyra ställningar — lekman, initiand, präst och lagtolkare. De fem överstesprästerna bär titeln tempelherre. Alla medborgare är lekmän. De bär röda eller gula dräkter. Initianderna bär vitt eller brunt. Prästerna bär blå sidenkåpor och lagtolkarna svarta och röda kåpor av finaste silke och siden.

De olika halsringarna skiljer också folk åt. Lekmännen bär järnringar, initianderna koppar, prästerna silver och lagtolkarna och överstesprästerna guld. Halsringarna har magiska krafter. De beskrivs närmare under **Magiska föremål**, bilaga 2 i slutet av äventyret. Kort kan sägas att de ger präster och lagtolkare möjlighet att känna tvivel hos sina församlingsmedlemmar (genom telepati) och be-

straffa (genom smärta).

Inte bara färg och halsringar skiljer de olika ämbetena åt. De bor åtskilda i olika områden i huvudstaden San Paulo. De olika områden skils åt med murar, ett påfund som levt kvar sedan grundarens tid. I byarna är det lättare att blandas, men man bor ändå i olika delar av byn. Dörrar och fönsterluckor målas i den färg som knyts till ägarens ämbete. Varje klan försöker få fram så många höga dignitärer som möjligt inom kyrkan för att förbättra sin maktposition. Men det går att avancera utanför klanerna. Karismatiska och kompetenta präster från små och obemärkta klaner har ibland tagit sig fram till maktställningar inom kyrkan, även om det är ganska ovanligt. De två främsta tempelherrarna rekryteras alltid från de två urklanerna, en Aquilonia och en Peredio.

Kyrkan har hand om all administration på öarna. Undervisningen sköts av präster. Befolkningen är till nio tiondelar djupt troende och har förtroende för sitt prästerskap. De vet att de kommer till paradiset efter döden, bara de följer kyrkans påbud och Iaos lag. Det rör sig inte om förtryckta slavar under en ond religion, utan om en nation av djupt troende.

Iaotismens huvudtempel, det gyllene templet, ligger högt på en klippa på Materés östkust. Dit har bara präster och lagtolkare tillträde. Där hålls en helig eld ständigt brinnande och den helige Aiolfos reliker förvaras i ett juvelbesatt skrin under högaltaret. Där förvaras också den ursprungliga Röda boken, skriven av Aiolfos egen hand under gudomlig inspiration. Den ligger uppslagen på en pulpet inne i templet. En lagtolkare läser ständigt högt ur boken, dag och natt.

Dödskulten

Dödskulten är ingen officiell religion i Pandarealia. Den är en underjordisk kult som försöker infiltrera och korrumpera iaotismen för att själv kunna ta åt sig mer av makten. Kulten har infiltrerat iaotismen under några decennier och växer sig snabbt allt starkare.

Den är ursprungligen en avart av religion som tillber död och förruttnelse som högsta ideal. Allt liv är lidande och synd. Bara döden kan befria människan. Allt som hör till döden och befriar från livet är gott: mord, tortyr, självstympning, offer o s v.

Den högsta "guden" är en uråldrig odöd drake vid namn Arraquwâin, "Den bevingade döden" på drakspråk. Arraquwâin tog kontroll över kulten för över 100 år sedan på fastlandet och spred den ut till öarna sedan några äventyrare börjat bli obehagligt närgångna. Arraquwâin flög till Pandarealia för 70 år sedan och arbetade sedan tålmodigt med att leda infiltrationen i iaotismen under flera generationer av kultister.

För 49 år sedan föddes Arraquwâins största framgång, Luciano Lupino della Peridio. Med hjälp av kraftig magi doldes gossens sanna tankar (precis som kultens medlemmar redan var skyddade) och han inledde sin karriär inom iaotiska kyrkan. För sju år sedan blev Luciano överstepräst och arbetet med att störta Pandarealia i fördärvet kunde börja.

Dödskultens medlemmar bär inga yttre kännetecken, utan använder sig av ett hemligt tecken för att känna igen varandra. Tecknet består av att en knuten hand långsamt förs över revbenen på vänster sida, samtidigt som båda kultisterna spänner ögonen i varandra.

Vid kultens möten torteras, offras och stympas medlemmar och fångar (det förklaras som olyckor inför andra). Prästerna klär sig i ruttnande hudar och bär ett tjurkranium på huvudet (en koppling till den gamla pandariska tjurkulten). Alla bär målningar som symboliserar ruttnande sår på kroppen för att komma närmare den frälsande döden. Kultens (dvs. Arraquwâins) planer är att lägga Pandarealia under sig och använda öriket som en bas för att erövra och utplåna hela Ereb.

Äventyret

En sällsynt obehaglig kult som tillber död och förruttnelse har infiltrerat iaotismens prästerskap och lagtolkare under 20 år. Kulten styrs av en av iaotismens överstepräster — en tempelherre. Kulten tillber och leds av en enorm odöd drake som döljer sig i bergen på Materé. Drakens väl dolda namn är Arraquwâin, "Bevingade döden" på drakarnas språk.

Kulten planerar att provocera fram ett krig mellan iaotismen och det övriga Pandarealia. Krig leder till död och förintelse, men det främsta motivet är att utsträcka kultens makt över hela arkipelagen. Därefter, vem vet? Det finns redan celler med kultister över hela Pandarealia och delar av Ereb. De väntar bara på klartecken för att börja agera.

Redan medan rollpersonerna löste det förra mysteriet i Handelsfursten, försämrades förhållandet mellan iaotismen och resten av arkipelagen. Sedan dess rycker kriget gradvis närmare. En tidslinje visar när vissa saker är förutsedda att ske. När kriget väl har brutit ut har rollpersonerna mycket ont om tid innan katastrofen är ett faktum.

Äventyret börjar när rollpersonerna ombeds att undersöka situationen på Agriea. Problemen hopar sig och affärerna hotas. Klanen Machiavellio handlar en del med yllemattor från Agriea och ser ogärna att handeln stoppas. Dessutom befann sig faktiskt en iaotisk präst hos Brödraskapet på Vulkanön. Vill man vara petig har rollpersonerna fortfarande en hedersskuld till klanen Tabrada.

Rollpersonerna får namnet på en kontakt på Agriea, en Tomaso Verdi della Cara. Han är en gammal affärsbekant och troende, välsedd, köpman i världsliga ting. Vad ingen anar är att Verdi är medlem i dödskulten sedan många år tillbaka. Han förråder givetvis rollpersonerna omedelbart när de tar kontakt med honom. Därefter håller kultisterna ett vakande öga över rollpersonerna, skrämmer folk till tystnad och försöker dölja spåren efter sin verksamhet. Det är dem dock övermäktigt och rollpersonerna fattar snart misstankar. Något är väldigt fel på de två öarna. De smiter undan sin bevakning.

Rollpersonerna börjar att verkligen undersöka öarna och prästerskapet och kommer snart dödskulten på spåren. De spårar upp kultens högkvarter och förföljer ledaren, tempelherren Luciano Lupino della Peredio, genom vildmarken. De springer rakt in i Arraquwâins håla och får ett varmt mottagande.

Efter en fasansfull strid faller Arraquwâin och rollpersonerna ser sig om efter tempelherren igen. De förföljer honom djupare in i berget, tills de ser honom försvinna in genom en svart portal. Tempelherren utslungar förbannelser efter rollpersonerna när han försvinner in i den mörka virvelströmmen. Portalen finns kvar och utövar en egendomlig lockelse på rollpersonerna...

(Vad gör de nu? Tja, portalen är deras väg till DEMONPRINSEN, tredje delen av äventyret. Soon at your local games store.)

Tidslinje enligt arcivalsk tideräkning

Tidpunkterna kan naturligtvis förändras av rollpersonernas handlingar och av spelledaren om han eller hon så önskar. Det är endast riktlinjer som anger ungefär när vissa saker beräknas ske.

Dag 12 i Kalte. Rollpersonerna kontaktas av Lucretia Machiavellio

Dag 14 i Kalte. De beger sig mot Agriea

Dag 17 i Kalte. Victoria anlöper San Paulo

Dag 19 i Kalte (ca). Kulten håller en ceremoni i San Paulo templet. Den exakta tidpunkten beror på rollpersonernas handlingar

Dag 22 i Kalte (ca). Den stora offerceremonin hålls i det gyllene templet. Datumet beror på när rollpersonerna når dit

Uppdraget

Rollpersonerna befinner sig fortfarande i San Éa. Det har gått någon månad sedan de krossade Brödraskapets bas på Vulkanön och avslöjade DiMercios förehavanden. De har bott

i familjen Machiavellios tämligen tomma hus. Lucretia och en handfull tjänare bor också i huset, men har hållit en viss distans till rollpersonerna.

Under den månad som förflutit har de märkt hur klanen Tabrada och andra köpmän i San Éa har blivit allt mer bekymrade över kontakterna med Agriea och San Paulo. Varuleveranser har blivit försenade. Skepp har hållits kvar i San Paulos hamn under egendomliga förevändningar. Den kyrkliga byråkratin har blivit än värre än förut.

En gråmulen morgon uppsöks rollpersonerna av Lucretias tjänare Albergo. Han bugar lätt och framför sitt meddelande.

"Donna Lucretia och Don Rodolfo önskar tala med er. Skulle det vara möjligt för er att inta frukost tillsammans med dem i klanhuset? Jag kan i så fall eskortera er dit."

Han bugar igen. Frågan är naturligtvis retorisk och rollpersonerna förväntas göra sig i ordning och följa med omedelbart. Don Rodolfo är klanen Tabradas överhuvud, en bister och åldrad man. De har träffat honom ett par gånger under formella omständigheter.

Tabradas klanhus är en överdådig byggnad mitt i San Éas köpmannakvarter. Rollpersonerna har varit där en gång förut, på en middag strax efter händelserna med DiMercio och Brödraskapet. Den används för formella sammankomster och fungerar som en slags klubb för klanens välbeställda medlemmar.

De leds in genom huvudporten, en tung ekport förstärkt med tjurornament i koppar. Albergo leder dem över innergården där en liten fontän spelar i skuggan av en stor lind. De går uppför en bred stentrappa och förs in i rådssalen, en stor sal med välvt tak och väggarna täckta av vapen och vapensköldar.

På det tunga ekbordet mitt i salen är en frukostbuffé uppdukad. Bakom bordet sitter fem personer. Rollpersonerna känner igen två som Lucretia och Don Rodolfo. Albergo visar fram rollpersonerna till bordet och bjuder dem att sitta ned. Lucretia reser sig och presenterar de övriga.

"Don Rodolfo har ni träffat tidigare. Don Pier av Padalini, don Antoni av Cabaro och don Miguel av Pasadena. De tillhör familjer som har drabbats hårt av störningarna på Agriea. Flera leveranser av mattor och tyger har försvunnit och försenats. Nu hålls två fartyg kvar i San Paulos hamn. Ni berättade om iaoprästen ni såg hos lönnmördarna på Vulkanön. Tror ni det här kan ha något samband?"

"Klanen har diskuterat att hyra någon utifrån för att undersöka störningarna. Ni visade er skicklighet tidigare. Är ni intresserade?"

Accepterar rollpersonerna får de 1000 guldmynt var vid fullgjort uppdrag, när de återvänder. Misslyckas de får de 100 guldmynt var för försöket.

"Jag har en karavell som ska bege sig till San Paulo i övermorgon. Ni kan följa med henne. Hon ska lossa salt och lasta ylletyger. I San Paulo kan ni ta kontakt med vår gamla handelskontakt, Tomaso Verdi. Det är en pålitlig man med goda kontakter på Agriea. Han kan säkert hjälpa er med att lösa det här problemet. Han har försökt hjälpa oss tidigare med att undvika de här störningarna. Skeppet heter Victoria och kaptenen José", säger Don Miguel.

Han överräcker två rekommendationsbrev, ett att överlämnas till kaptenen och ett till Tomaso Verdi, och fortsätter raskt:

"Kapten José kan förklara vägen till Verdis hus. Det ska inte vara några problem."

Lucretia och familjeöverhuvudena kan ge en fördomsfull och grov beskrivning av iaotismen och hur det agrieiska samhället styrs. De är av uppfattningen att lagtolkarna försöker hindra handeln för att stärka sin egen makt.

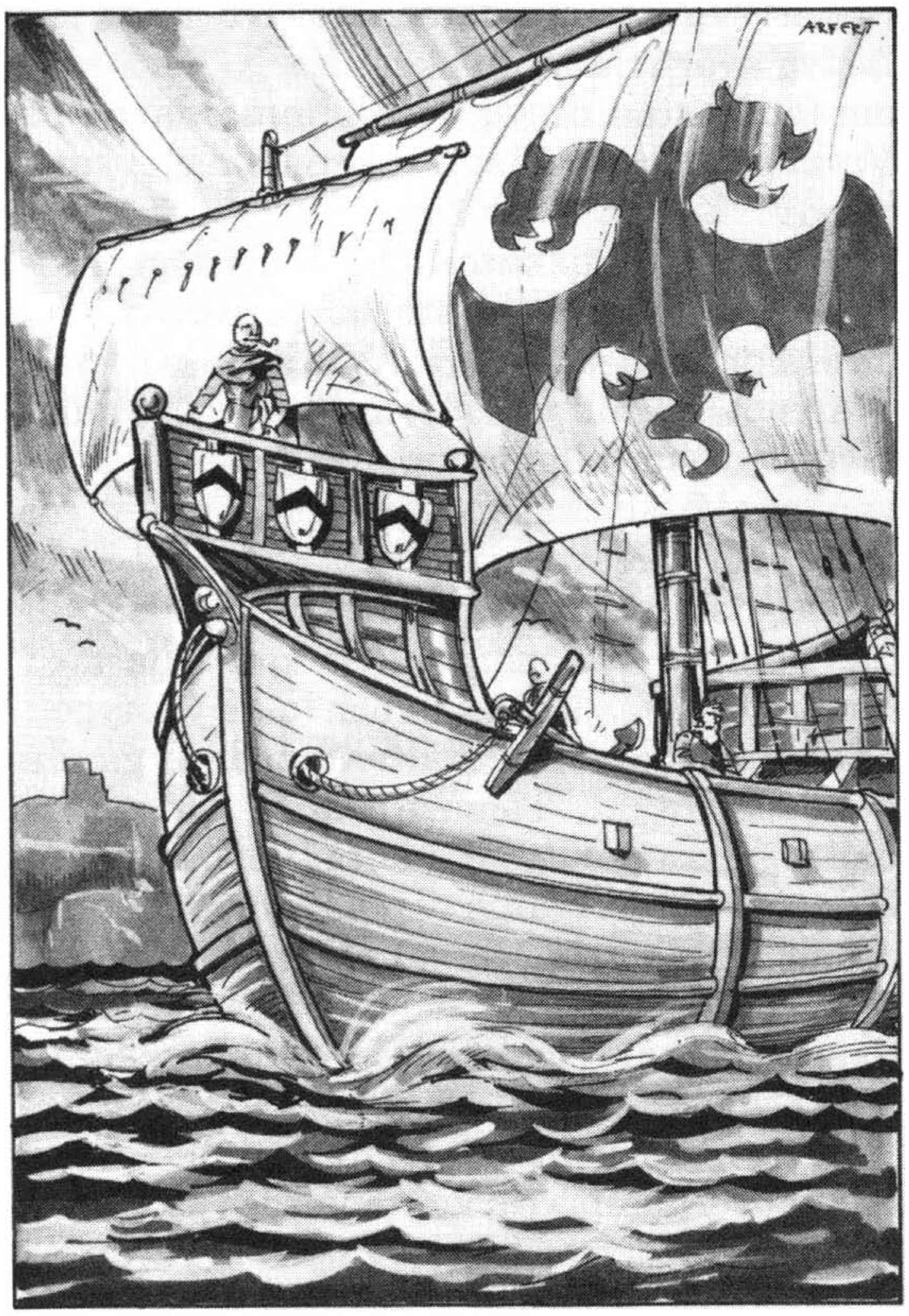
"För mycket religion är aldrig bra", muttrar Don Rodolfo.

Så mycket mer får inte rollpersonerna veta. Efter att ha rensat frukostbordet kan de bege sig hem och packa.

Färden till Agriea

I gryningen två dagar efter samtalet med klanöverhuvudena seglar karavellen Victoria ut från San Éas hamn, lastad med salt och spannmål. Solen vilar som ett blodrött klot på horisonten och färgar havet i rosa. En kylig morgonbris drar över kajen.

Karavellen har 20 mans besättning, alla pandariska sjömän med fågelmasker. Kapten José är en reslig, halvskallig man med en väldig sjöskumpipa som sticker ut under den



vindpinade silvermasken. Han skakar hand med rollpersonerna och säger åt sina andrestyrman, Benito, att visa rollpersonerna deras hytter. De inkvarteras i prydliga tvåmanshytter med väggfasta kojer.

De intar sin middag tillsammans med kaptenen och förstestyrmannen i galleriet. Kapten José är bekymrad över läget på Agriea.

"Det har försämrats snabbt. Kapten Niccolo på Sinoë har legat fast i San Paulos hamn snart en vecka. Familjen Cabaro förhandlar för att få loss henne, men lagtolkarna har hittat någon paragraf som gör att de kan hålla henne kvar. Manskapet drar sig för att gå i land ens för att ta ett glas vin. Det känns tryckt. Folk är oroliga. Något är på gång." José har ingen klar bild över hur Agriea styrs. Han vet bara att invånarna inte bär masker som anständigt folk och att det finns för mycket religiösa fanatiker. Om Tomaso Verdi har han bara gott att säga.

"Det är en vidsynt man. För att vara agrié, det vill säga."

Om rollpersonerna pratar med besättningen får de också höra att det är något fel i San Paulo. Folk är rädda. Främlingar möts med större misstro än förr.

Resan tar tre dygn och går utan några intermezzon. Men när de seglar ned längs Agrieas kust grips alla magiker och präster ombord av en svårförklarlig känsla av obehag. Något känns mycket fel. (Känslan kommer från söder, från Arraquwâins håla på Materé).

Karavellen Victoria

1. **Hyttdäck.** Skeppets högsta punkt. Här står förstestyrman Rico vid ratten och kliar sin håriga bringa. Kaptenen står bredvid, småpratar och puffar på sin pipa. De ser ogärna att passagerarna ger sig upp på hyttdäck.
2. **Halvdäck.** Ett plan under hyttdäck. Här kan passagerarna står och titta ut.
3. **Däck.** Det egentliga däcket med huvudmasten. Trappor går upp till halvdäck och ned till undre däck. I stormastens topp sitter skeppspojken Hideo och håller loj uppsikt över havet.
4. **Lastlucka.** Leder ned till ett lastrum fyllt med salt- och spannmålstunnor.
5. **Ankarspel.** Ankarna är stora stensänken förankrade i ekstockar och fästade vid ankarkättingar. Spelet dras runt av två sjömän.
6. **Pumpar.** Behöver inte användas under normala väderförhållanden.
7. **Fördäck.** Ligger lika högt som hyttdäck. Här står lämpligen rollpersonerna och stirrar ut över havet i dramatiskt motljus. När skeppet lägger ut eller an står en styrman här och ropar instruktioner.
8. **Gunrum för befälen.** Här finns tre golvfasta bord med pallar runt. Rollpersonerna kan sitta här och spela kort med styrmännen om de tröttnar på att titta ut över havet.
9. **Galleri.** Här serveras måltiderna tillsammans med kapten och förstestyrman. Ett stort bord i något rödskimrande tropiskt träslag fyller rummet. Väggarna täcks av lackad panel i samma träslag. Små oljelampor i färgat glas sitter på väggarna. På ena väggen hänger ett litet skåp där kaptenen förvarar sina konjakspluntor som

han tar fram till middagarna. Två dörrar går ut till själva galleriet, en balkong som löper längs skeppet på utsidan.

10. **Kaptenens hytt.** En välskött hytt med linnebäddad koj, ett litet bord och ett skåp. Kaptenens trutmask hänger här när skeppet är ute på havet och maskerna tas av. Här förvaras loggboken.
11. **Styrmännens hytter.** Väggfasta, linnebäddade kojer och sjömanskistor med styrmännens personliga tillhörigheter.
12. **Gästhytter.** Här sover i vanliga fall köpmän som följer med skeppet. Nu är rollpersonerna inkvarterade här. Varje hytt rymmer två väggfasta kojer bäddade med linne.
13. **Förrådsrum.** Här finns kaggar med torkad fisk och skeppsskorpor, torkade citrusfrukter, färskvatten och några krus med melukhisk stråröm.
14. **Kabyss med gunrum för besättningen.** Tre golvfasta bord fyller största delen av rummet. Runt dem finns lösa pallar och bänkar. En trappa går ned till undre däck.
15. **Manskapsrum.** Här sover manskapet i hängkojer i taket. Längs väggarna står kistor med deras personliga ägodelar.
16. **Svit.** Här inkvarteras prominenta gäster på skeppet. Eftersom inga sådana finns ombord sover två, eller flera, av rollpersonerna här. Lyxiga väggfasta kojer och ett golvfast bord med silverinlägg finns i hytten.

San Paulo

San Paulo är Pandarealias näst största stad och Agrieas huvudstad. Den ligger mitt på Agrieas östkust. Runt staden har skogen huggits bort i misslyckade odlingsförsök. Jorden har spolats undan och lämnat ett kargt hedlandskap med taggiga busksnår där de långhåriga agrieiska fåren går och betar. Långvarig fiendskap med klanerna i norr har gjort Agriea till en tämligen paranoid nation. Huvudstaden är sedan länge kraftigt befäst med murar och torn. Inloppen till hamnen är smala och bevakas av torn på båda sidorna. En låg ö utanför den naturliga hamnbassängen har befästs med murar och torn och skapar ett effektivt skydd mot anfall från havet.

När Victoria seglar mot hamninloppen sänks grova kättingar ned till botten och låter skeppet passera. Rödklädda vakter med långa spjut vinkar från murkrönen. Rollpersonerna ser en stad som är mycket olik San Éa. Ett myller av svarta hus klättrar uppför den kala bergssluttningen. Höga torn sticker upp överallt och staden tycks på flera ställen genomkorsad av höga murar.

Skeppet löper in mot kajen och lägger an. Folk på kajen tittar lite misstänksamt upp mot Victoria. Rollpersonerna slås, efter sin vistelse i San Éa, direkt av att inga människor bär masker. Klädedräkterna är grövre, mer lantliga än på Pandarea. De lägger också direkt märke till de spiralvridna halsringarna som alla bär öppet. De ser en lagtolkare i rödsvart sidenkåpa som står tillsammans med två präster på avstånd och tittar på skeppet.

När Victoria har lagt till kommer lagtolkaren och prästerna fram till skeppet och pratar med kapten José (på pandariska). De förklarar att de helst ser att besättningen inte lämnar skeppet. Om det är nödvändigt måste de hålla sig i främlingarnas del av staden. Kaptenen måste vända sig till översteprästens kansli för att få rätt att lossa sin last.

Kapten José svär och skrynklar ihop ansiktet. Lagtolkaren (som är en hygglig karl) säger att han ska göra vad han kan för att hjälpa. ”Men vi har problem med byråkratin just nu. Jag ska göra vad jag kan.” Kaptenen rekommenderar rollpersonerna att ta in på Svarta Pelikanen.

”Enda stället där en utböling kan få ett glas vin efter skymningen på det här stället”, muttrar han och börjar ge order till sjömännen.

Staden

San Paulo kännetecknas framför allt av den strikta indelningen av staden. Präster, initiander och lekmän hålls strikt åtskilda i olika stadsdelar som skiljs åt av murar av svart lavasten. Det finns åtskilliga portar i skiljemurarna, alla bevakade av två vakter. Alla hus är byggda i svart lavasten, några av dem vitkalkade. Dörrar och fönster är målade efter ägarens ställning inom kyrkan.

Staden ligger på en brant sluttning ovanför Massarabukten, där hamnen ligger. Smala gator slingrar sig uppför bergssidan. Längst

upp från hamnen har lagtolkarna och prästerna sina kvarter med stora, vitkalkade hus. Längre ner bor enklare folk sina hus av lavasten och trä.

1. **Ringmur** med torn.
1 a. **Fästning** som skyddar hamninloppet. Här finns alltid 300 man stationerade under en präst.
1 b. **Ringmur.** Vakter syns alltid gå på murkrönet.
2 a. **Hamnbassäng.** Massarabuktens djupa, naturliga hamnbassäng som var den ursprungliga orsaken till att staden grundades här.
2 b. **Hamninlopp.** Skyddas med grova järnkättingar som sänks ned när ett skepp ska passera.
3. **Stadsport.** Vägen går ut till de många små byarna runt staden. Porten stängs i solnedgången och öppnas i soluppgången. Den bevakas av fyra vakter som sitter och spelar tärning vid ett litet bord i skuggan. För ett par silvermynt släpps man ut och in också när portarna är stängda.
4. **Hamnområde** med höga stenkajer. Här ligger två pandariska skepp, Sinoë och Vadriki, för ankar. De får inte klartecken från lagtolkarna att lämna hamnen. Besättningen håller sig ombord på skeppen. I övrigt upptas hamnen av små fiskeskutor och tre koggar som för iaokyrkans flagg, en vit åttauddig stjärna på blå botten.
5. **Lagerbyggnader och magasin.** Väldiga tygbalar och tunnor står staplade långt ut på kajen. Störningarna i handeln har stoppat upp den vanligen så blomstrande yllehandeln. Arbetslösa hamnarbetare driver omkring.
6. **San Aiolfotorget med rådhuset.** Mitt på torget finns en staty av iaotismens grundare. Vid torget ligger rådhuset där lagtolkarna har sina lokaler. Där samlas kyrkorådet med lagtolkare och tempelherrar för att dryfta viktiga ting kring stadens styrelse. Vill rollpersonerna komma i direkt kontakt med stadens styrande ska de försöka ta sig in här. Men lagtolkarna är inte vänligt sinnade mot främlingar.
7. **Främlingarnas del** av San Paulo. Utlänningar får inte lämna den här delen av staden utan tillstånd från prästerna. Men en formsak, som en gåva till kyrkan överlämnad till den präst som börjar bråka ordnar alla sådana formaliteter. Här ligger stadens enda nattöppna krog ”Svarta pelikanen”. Ett tiotal gästhus och natthärbärgen finns också, de flesta utan gäster.
8. **San Paulotemplet.** Rest till den helige Paulos ära. Paulo var en av Aiolfos närmaste man, som stupade i strid mot nordklanerna för 500 år sedan. Templet beskrivs närmare längre ned.
9. **Lagtolkarnas och överstepästernas stadsdel.** Främlingar måste ha mutat rätt personer för att alls kunna röra sig här. Annars blir de oundvikligen utkörda. Husen är stora och vitkalkade utan fönster utåt. Dörrarna är målade i rött, blått och svart.
10. **Prästernas stadsdel.** Här är husen något mindre, men fortfarande vitkalkade och byggda runt en innergård, utan yttre fönster. Dörrarna är blåmålade. Spridda i stadsdelen är flera små kyrkor. Överallt syns de blåklädda prästerna gå omkring.
11. **Initiandernas stadsdel.** Här pågår en del handel och kommers. Husen är smalare och mer oregelbundna än i de fina kvarteren. Bara några här och där är vitkalkade. Dörrar och fönsterluckor är brunbetsade.

    Här finns också en del krogar, något som saknas i prästernas och lagtolkarnas kvarter. Det dyker upp tiggare och tjuvar på gatorna.
12. **Lekmännens stadsdel.** Här är husen små och krokiga, bara i enstaka fall byggda runt en innergård. Kommersen är livlig på gatorna med små stånd och butiker som öppnas ut mot gatan. Dörrar och fönsterluckor är målade i rött.

    Tjuvar, tiggare och prostituerade är lika många som i någon annan stad. En frätande stank (från de många tygfärgerierna på bakgårdarna) fyller gränderna. Den som är ovan blir lätt yr i huvudet. Överallt på de små innergårdarna sitter kvinnor och unga pojkar och väver mattor vid stående vävstolar.
13. **Kultens slavhus.** Det beskrivs närmare nedan.

Tomaso Verdi

Tomaso Verdi bor i ett gammalt stjärnobservatorium på en höjd i prästernas del av staden. Det byggdes av hans excentriske förfader Johannes Verdi, som var astrolog. Senare ättlingar har byggt om huset till boningshus, men det sticker fortfarande ut från resten av husen i staden med sin stora vitmenade kupol.

Rollpersonerna hittar lätt dit genom att fråga kaptenen eller någon av prästerna som kommer ned till skeppet. De flesta annars i staden vet också var han bor. Han är en respekterad präst som också sysslar med en hel del handel och diplomatisk verksamhet. Vad stadsborna i gemen, och rollpersonerna, inte vet är att Verdi är medlem av dödskulten sedan ett tiotal år tillbaka. Rollpersonerna går rakt i vargens gap.

Verdis hus består av en stor kupol flankerad av två sidobyggnader. Alla fönsterluckor är stängda. En kort stentrappa leder upp till den blå porten. En gammal och krokig tjänare öppnar och de ser in i en lång, mörk korridor bakom honom. Han ber dem stiga in i biblioteket och vänta.

Efter några minuter kommer Tomaso Verdi. Han är en kort och muskulös man i femtioårsåldern. Hans bakåtkammade långa hår är fortfarande svart, men mustaschen har grånat med åren. Han är klädd i en azurblå kåpa och har ett rött tygbälte virat runt midjan. (Det markerar att han är tilltänkt som framtida lagtolkare.) Hans tvinnade och ornerade halsring är av finaste silver. Ansiktsdragen är skarpskurna och konungsliga.

"Väl mött. Slå er ned. Ett glas vin? Jag har förstått att ni kommer från San Éa, från Tabradas. Vad gäller saken?"

Verdi erbjuder dem kylt vin från Caddo och lyssnar vänligt men en smula nedlåtande på deras beskrivning av problemen. Han nickar förstående och ser bekymrad ut.

"Ja, jag förstår. Det här är förvisso ett svårt problem. Jag har själv råkat ut för det. Ni gjorde rätt som kom till mig", säger han.

"Jag tror att jag kan ordna så att Tabradas skepp får tillstånd att segla och problemen inte återkommer. Det är antagligen någon övernitisk initiand som har gått långt utanför sina befogenheter. Det finns inget stöd i skriften för ett sådant här handlande..."

Verdi ser lagom beklagande ut och gör en ursäktande gest.

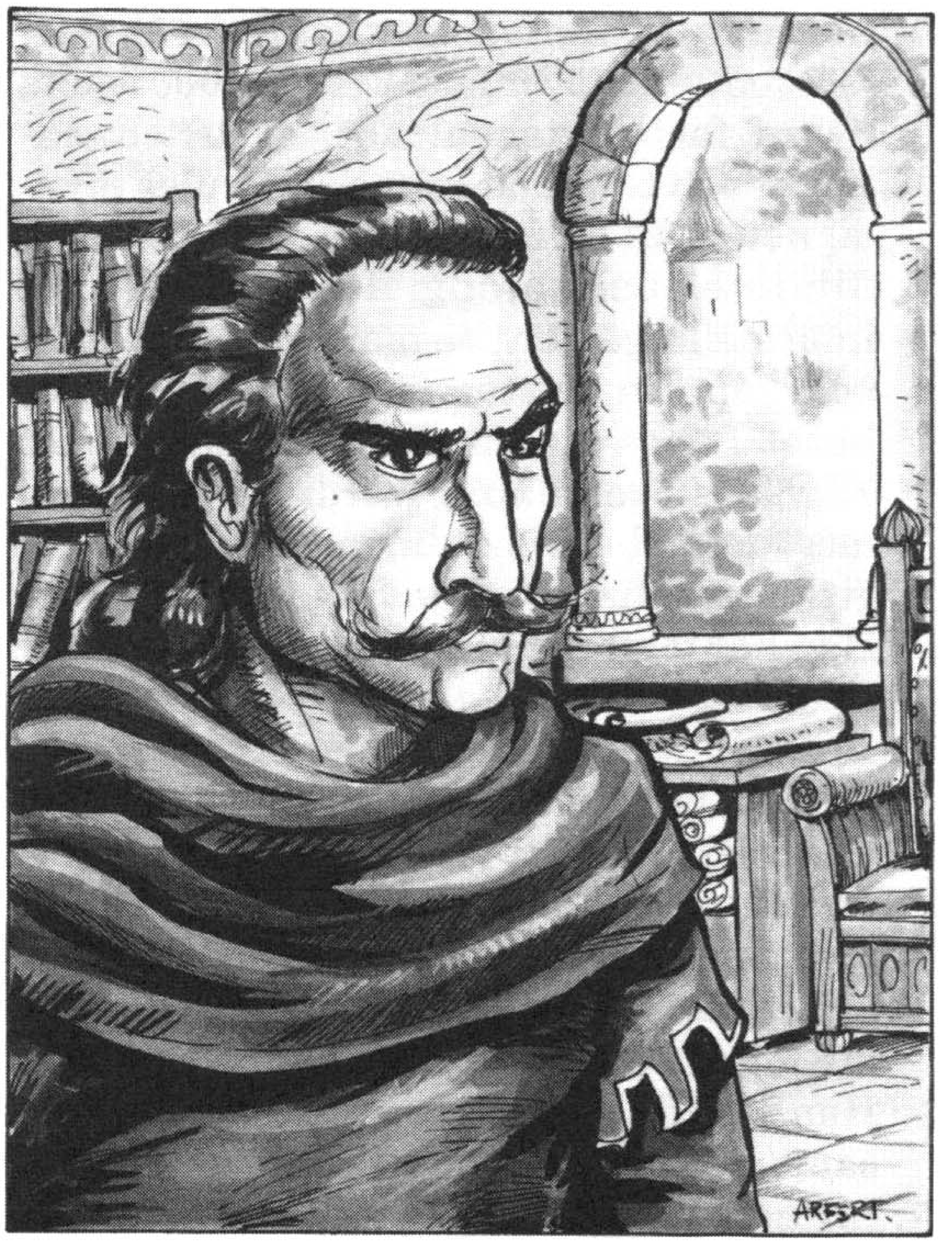
"Ni får be klanen Tabrada om ursäkt på mina vägnar. Framför mitt beklagande å hela prästerskapets vägnar. Naturligtvis ska inte våra vänner och affärskontakter behöva drabbas av sådana här motgångar."

Han tömmer sitt glas, tittar menande på en vattenklocka på ett snidat träskåp bredvid sig och frågar: "Var det något mer?"

Om rollpersonerna nämner något om brödraskapet på Vulkanön eller den blåklädde prästen de såg har de skaffat sig problem. Skulle de råka nämna Arraquwâins namn rycker Verdi till (INT-slag för att rollpersonerna ska upptäcka det).

(Efter att den döda prästen dök upp i huvudtemplet, och att leveranserna av slavar från Brödraskapet upphörde, har kulten väntat sig att någon eller några skulle dyka upp och snoka).

Verdi avfärdar alla sådana utsagor som fantasier eller som en bluff. Alla kan klä sig i blå kåpor. Det behöver inte vara en koppling till Iaos prästerskap. Han ser till att bli kvitt rollpersonerna illa kvickt.



Så snart rollpersonerna har gått lämnar Verdi personligen sitt hus och beger sig till templet (tre lyckade Smyga-slag för att lyckas följa efter honom oupptäckt).

Redan en timme senare börjar rollpersonerna bli skuggade av ett tiotal mycket skickliga kultister. Bara om rollpersonerna aktivt kontrollerar om de blir skuggade har de en chans att märka det. En av dem får slå ett Upptäcka fara på –25%. Lyckas det märker rollpersonerna att de är skuggade av oerhört skickliga förföljare.

Verdis hus

1. **Korridor.** När Verdi är hemma står alltid fyra livvakter här. Annars är det bara två vakter.
2. **Arbetsrum.** Rummet domineras av ett väldigt skrivbord mot den bortre väggen. Vid två pulpeter står Verdis sekreterare och plitar på obegripliga skrifter. Väggarna är täckta av arkivhyllor och bokskåp.
3. **Skrivarnas rum.** Här arbetar sex förslavade skrivare vid höga, bruna pulpeter. Raspandet av gåspennor mot lumppapper fyller luften. De tittar inte upp ens om någon kommer in.
4. **Kassavalv.** Här förvaras kontrakt med affärskontakter över hela Ereb, 30 000 i guld, några fastighetskontrakt, sjöfartshandlingar och tillstånd från San Paulos myndigheter. Allt avfattat på pandariska.
5. **Bibliotek och salong.** Här tar Verdi emot informella gäster. Väggarna är täckta av bokskåp. En eldstad fyller hörnet in mot huset. Längs väggen går en trappa upp mot kupolens övervåning. Verdi har en av de mest kompletta samlingarna av astrologisk litteratur som kan finnas i hela Ereb. Han har tagit upp sin anfaders intresse för ämnet.
6. **Matsal.** Matsalen är något egendomligt formad, på grund av husets kupolform. Ett matbord i bastant ek dominerar rummet. På väggarna hänger målningar av Verdis förfäder. Högsätet smyckas av en oljemålning av astrologen Johannes Verdi, klädd i blå fotsida dräkt med broderade stjärnor. Han har de skarpskurna dragen gemensamt med sin sonsons sonson.
7. **Linneförråd.**
8. **Tjänarnas rum.** Här bor Verdis fyra livvakter, fyra andra tjänare och tre pigor i tre rum.
9. **Kök.** Ett rejält gammaldags kök med stor murad spis.
10. **Skafferi.**
11. **Porslins- och husgerådsförråd.**
12. **Fruns kammare.** En sovkammare med himmelssäng, litet bord, en pall och flera klädskåp. Fru Verdi är en bastant madame i 45-årsåldern. Hon bär sitt gråsprängda hår i en knut på huvudet och ryter gärna åt tjänarna. Hon har varit medlem i dödskulten lika länge som sin man.
13. **Barnkammaren.** Här sover paret Verdis två barn, tolvåriga dottern Margarita och nioåriga sonen Nicolas.
14. **Verdis sovkammare.** Himmelssäng, klädskåp och en liten pulpet.
15. **Gästkammare.** För tillfället obebodd.
16. **Observatoriet.** En trappa upp i kupolen finns Johannes Verdis astrologiska observatorium. Han konstruerade själv det sinnrika teleskopet av linser, kopparrör och magiska besvärjelser. Tomaso har restaurerat teleskopet och återupplivat intresset för astrologi. På ett bord i rummet ligger stora stjärnkartor och egendomliga listor som rollpersonerna inte begriper ett jota av.

Undersökningar i staden

Om rollpersonerna vill lämna främlingarnas kvarter kan de muta vakterna vid porten med ett par silvermynt. Vill de ha mer varaktig möjlighet att gå runt i staden kan de prata med prästen i det lokala kapellet i främlingarnas stadsdel. Det är ett litet vitrappat hus som ligger ett kvarter från Svarta Pelikanen.

Där arbetar en äldre, skäggig präst vid namn Fabian Socciri. Han ser det som en formsak att tillåta rollpersonerna att lämna främlingskvarteren. Något guldmynt i kapellets kollekt räcker för att Don Fabian ska skriva ut ett intyg på att rollpersonerna för att sköta sina affärer måste röra sig runt i staden.

Någon av de andra främlingarna på värdshuset där rollpersonerna bor kan tipsa dem om att prata med Don Fabian för att få intyget.

Rollpersonerna märker snart att folk är ovanligt tysta och försiktiga, nästan rädda. Människor på gatan går runt dem. Ingen pratar frivilligt med dem. Om de frågar något får de korthuggna svar.

De ser också att det finns präster som folk tycks direkt rädda för. Följer rollpersonerna efter en sådan präst (det krävs fem lyckade Smyga-slag) leder han dem till San Paulo-templet (nr **8** på kartan). Misslyckas rollpersonerna med att Smyga har de problem. Dödskulten (som de mest fruktade av prästerna tillhör) slår till mot dem. Bakhåll nattetid är kultens favoritmetod för att göra sig av med misshagliga motståndare. Kultisterna beskrivs längst bak under **SLP**.

Lagtolkarna, som samtliga är gamla män på gränsen till senilitet, tycks inte alls injaga samma skräck i folk som en del präster gör. Folk talar i allmänhet bättre om lagtolkare än om präster.

Nattetid är San Paulo en helt tom, tyst och övergiven stad. Ingen är ute. Alla dörrar och fönster är reglade. Bara i "främlingsområdet" finns en öppen krog, Svarta Pelikanen, där rollpersonerna antagligen bor själva. Där sitter bara tre förfallna existenser (sjömän som akterseglats och blivit kvar). Annars stänger allt vid solens nedgång. De tre akterseglade sjömännen är alla utlänningar, två trakoriska män, Masser och Hazard, och en kardisk kvinna, Rasa. De tycker att San Paulo är en gräslig stad och invånarna obegripliga. De vill av begripliga skäl inte gå närmare in på varför de blivit akterseglade.

Om rollpersonerna bjuder de vid det här laget utfattiga sjömännen på några glas vin kan de få reda på en del. Sjömännen vet att det har fraktats en hel del slavar till San Paulo.

"Det finns ett gammalt hus fullt med slavar i lekmannakvarteren. Måste tillhöra nån köpman. Han kanske inte får dem sålda. Vem skulle köpa så många slavar i en sån här håla? " säger Rasa.

Hon kan peka ut huset där slavarnas förvaras för rollpersonerna. Det är ett halvt förfallet gammalt boningshus i lekmannakvarteren. Huset är byggt runt en gård. De halvt förfallna träportarna har spikats igen.

"Gå inte nära. Det finns vakter där inne", viskar Rasa.

Om rollpersonerna tittar noga kan de se svartklädda figurer som rör sig inne på gården. (Det är kultister som bevakar slavarna).

Huset tillhör Tomaso Verdi. Det kan rollpersonerna få reda på om de frågar någon präst eller någon som bor i kvarteret runt det övergivna huset. Det tillhörde tidigare en matthandlare, men han dog med stora skulder till Tomaso Verdi som fick överta huset. Sen dess har det stått tomt. Folk i kvarteret vet att det förvaras fångar i huset, men de är osäkra på om det är Verdis slavar eller om de tillhör någon annan. De vill hur som helst inte blanda sig i saken.

Annars har bara sjömännen märkt detsamma som rollpersonerna, att folk är rädda för prästerna och obenägna att prata med främlingar. Om de erbjuder någon av sjömännen en möjlighet att ta sig från San Paulo får de all hjälp som han eller hon kan erbjuda. (De har samma värden och färdigheter som sjömännen på Victoria).

Samtal med de mer pratsamma av lokalbefolkningen, särskilt i lekmännens kvarter, ger en del information:

Om de frågar får de höra att grannön Materé är avstängd. Inga obehöriga släpps in i huvudtemplet som ligger där. Inga handelsmän får landa annat än vid den södra hamnen vid dvärgarnas gruvor.

De kan lätt ta reda på att tempelherren på Materé, Luciano Lupino della Peredio, är kyrkans överhuvud. Han har inte setts till i San Paulo på flera veckor, utan håller till vid templet på grannön.

Om de frågar runt bland dem som står längst ned på samhällsstegen, tjuvar och tiggare och prostituerade, kan de få reda på en del egendomliga saker:

Mörka vagnar har flera gånger lämnat staden nattetid. De åker ut från lagtolkarnas del av staden och vidare ut genom stadsporten. Folk viskar om att det är präster som har dött för att Iao vredgas på dem, men att lagtolkarna inte vågar visa öppet att Gud är missnöjd med kyrkans styre. (Det är i själva verket offren från kultens ceremonier i templet som skaffas ur vägen genom att köras till massgravar utanför staden).

Tjuvar och prostituerade, som är ute om

nätterna, kan också berätta att en del nätter förs grupper av fångar, kanske slavar, genom staden av präster. De har ingen aning om vad det kan betyda.

Om rollpersonerna mutar någon präst så att de kan gå omkring i initiandernas kvarter lägger de märke till två halvt utslagna präster som sitter på krogar i initiandkvarteren. Det är män som har kommit på kant med Luciano och blivit svartlistade. De två prästerna heter Segio och Alfonso och är mer benägna att prata än andra präster. De har ingenting att förlora.

De kan berätta att präster utan god kontakt med Luciano har svårt att avancera. Sådana präster får aldrig tempeltjänst. Det är framför allt Lucianos trogna bland initianderna som invigs till präster.

De kan också i förtrolighet viska att en lagtolkare dog mystiskt för några veckor sedan. Han föll från ett fönster. Sergio och Alfonso var lagtolkarens personliga sekreterare. De fick aldrig några nya tjänster sedan han hade dött.

"Och Don Fabricio var *inte* någon vän till Luciano Lupino. Faktum är (här sänker han rösten) att han antydde att han var något på spåren. Någon slags oegentligheter. Ja, ni förstår. Men vi fick aldrig veta vad det var", viskar Alfonso och ser sig oroligt omkring.

"Nu måste vi gå", säger Sergio och ser oroligt på några präster som står och viskar en bit bort.

De två prästerna försvinner och rollpersonerna ser dem inte i San Paulo igen.

Slavhuset

Rollpersonerna tar lätt, via sjömännen eller någon annan, reda på att Tomaso Verdi förvarar slavar i ett gammalt hus. Det är en officiell hemlighet. Huset är ett envånings bostadshus byggt kring en gård i lekmannakvarteren. Gården är fullständigt övervuxen av buskage och ogräs. Slavarna förvaras i den gamla salen, över gården från portarna. Åtta svartklädda män (kultister) håller vakt i huset.

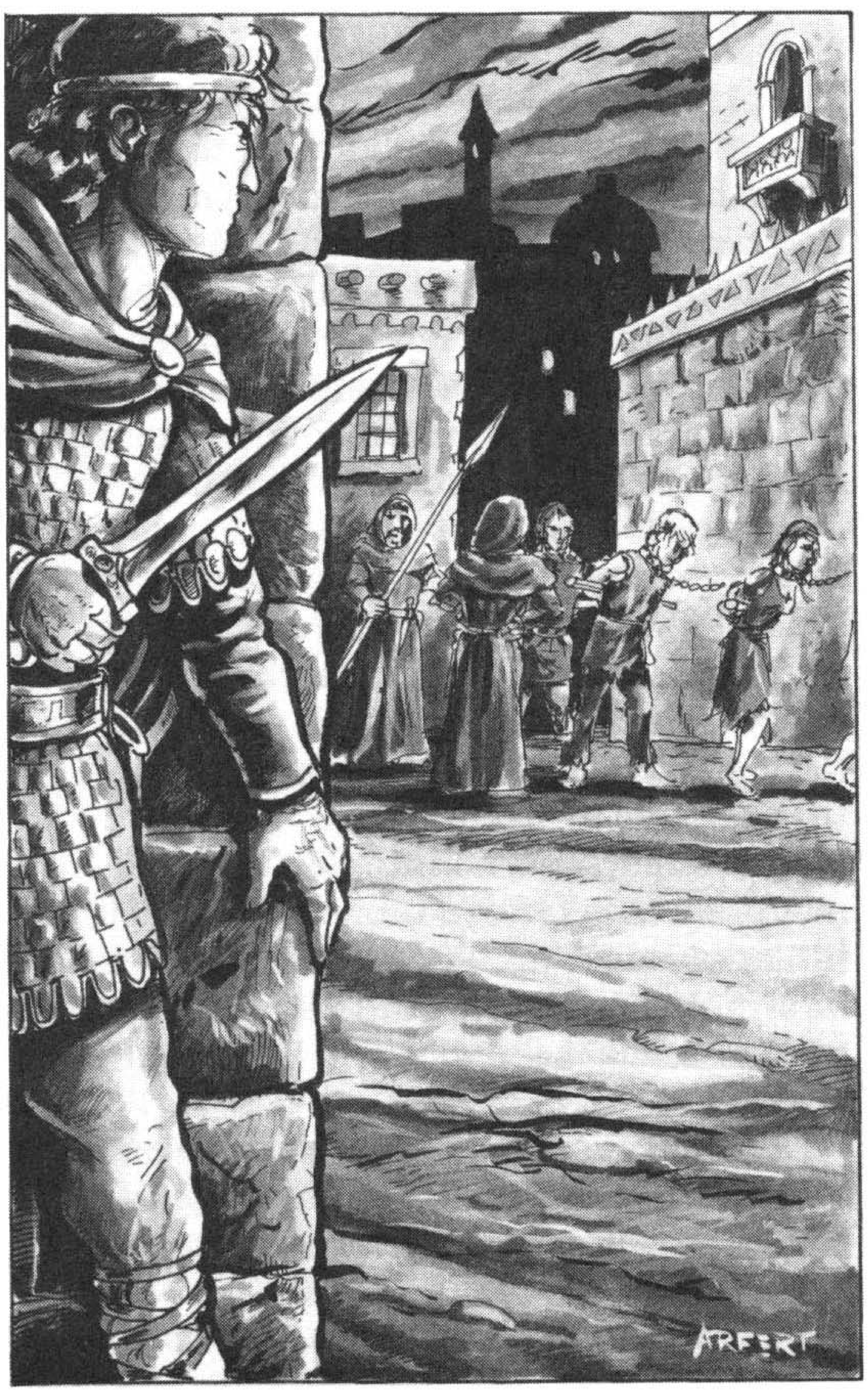
Det är hit rollpersonerna förs om de togs till fånga i **Handelsfursten**. Spelledaren måste då låta dem få tillfälle att fly vid ett bra tillfälle, till exempel då åtta slavar hämtas för ceremonin i San Paulo templet (ca den 19 i Kalte, alltså).

Därefter kan äventyret fortsätta normalt — förutom att rollpersonerna saknar vapen, rustningar och pengar. Nåväl, lite skall de lida för sin dumhet/otur att åka fast tidigare.

1. **Ingång.** Porten, som är till hälften sönderruttnad, har spikats fast med grova ekplankor och kan inte öppnas. Kultisterna använder köksdörren för att ta sig in och ut.
2. **Innergård.** Trädgården är fullständigt igenväxt av buskar och träd. En smal gång leder mellan matsalen och festsalen. Mitt i trädgården finns en halvt raserad fontän.
3. **Galleri.** Stenläggningen har spruckit och invaderats av ogräs. Annars är galleriet intakt.
4. **Festsal.** Här förvaras 50 olyckliga slavar från all världens hörn, den sista sändningen Verdi fick från Vulkanön innan rollpersonerna stoppade Brödraskapet. Nu förhandlar han med zorakiska köpmän om att köpa slavar norrifrån. Fyra kultister vaktar alltid här inne.
5. **Matsal.** En raserad sal med förfallna målningar av matthandlarens familj på väggarna.
6. **Kök.** Hålls i någorlunda skick. Kultisterna lagar gröt åt slavarna här. Här vaktar två kultister så att ingen kommer in genom sidodörren. En dörr går ut till gatan. Den är stängd med en bom från insidan. För att komma in måste man knacka tre korta, tre långa, tre korta.
7. **Förråd.** Här finns bara råttor och tomma brödkistor.
8. **Bibliotek.** Allt av värde såldes av när Verdi tog över huset. Tomma bokskåp täcker väggarna.
9. **Herrns kammare.** En enkel kammare med ett bord och en pall i halvt förruttnat skick.
10. **Sovkammare.** Förfallen himmelssäng och ruttnade mattor
11. **Sovkammare.** Som ovan
12. **Barnkammare.** Tre små sängar och sönderbrutna leksaker strödda över golvet.
13. **Vaktrum.** Ett bord med tre ben och tjockt med damm på golvet.

Om rollpersonerna bevakar huset nattetid får de syn på något egendomligt. En grupp präster ledda av en tempelherre i blå sidenkappa kommer sent om natten till huset. De knackar flera gånger, tydligen en kod, på en liten sidodörr. Någon öppnar och prästerna går in. Efter några minuter kommer de tillbaka ut. Nu leder de ett tiotal drogade människor i bojor mellan sig. De går från hamnen upp mot prästernas stadsdel. När de når fram till muren, överlämnar de en påse med något till vakterna vid porten och fortsätter.

Rollpersonerna kan muta sig förbi vakterna och fortsätta. Försöker de slåss går larmet och ett femtiotal soldater finns på plats inom fem minuter. Blir det strid hinner kultisterna undan. Annars kan rollpersonerna förfölja dem fram till templet och ser hur de släpar in fångarna genom en sidoingång. (Ingången till templets kök. Nr **5** på kartan över templet). Rollpersonerna smyger förmodligen efter.



San Paulotemplet

Templet är helt byggt i svart lavasten och påminner mycket om en gotisk katedral. Mittskeppet har ett spetsigt tak belagt med lavaskiffer. Groteska drakhuvuden sticker ut åt alla håll och leder bort vattnet från taket. De utstickande stödbenen som hjälper till att hålla templet uppe ger det ett vagt spindellikt utseende.

Åtta präster och en tempelherre bor och arbetar i San Paulotemplet. De är alla medlemmar av dödskulten.

1. **Tempelsal.** Taket är gotiskt välvt och hålls uppe av räfflade lavapelare i två rader. Väggarna är smyckade av reliefer föreställande Aiolfos strid mot kyrkans fiender och Guds kamp mot demonerna. I nischer i väggen står med jämna mellanrum helgonbilder smyckade med guld och silver. Golvet är rutmönstrat i basalt och marmor. Långsmala målade glasfönster släpper in ljus. Över huvudporten finns ett rosettformat glasfönster som framställer Iaos åtta dygder. Tempelsalen upplyses dagtid av fladdrande oljelampor och offerljus. Nattetid brinner bara oljeelden framför gudabilden.
2. **Gudabilden.** En fem meter hög Iaostaty av silver med inlägg av pärlemor och halvädelstenar. Framför gudabilden brinner en oljeeld. På en pulpet till höger ligger en uppslagen kopia av Röda boken. Bakom statyn finns två fyrfat som nattetid är släckta. De troende som besöker templet kysser statyns högra fot och tänder ett ljus framför den.
3. **Vaktrum.** Dagtid finns fyra vakter i varje rum. Vanliga nätter finns här också vakter, men kultisterna mutar bort dem när de ska utföra sina riter i det inre rummet (se nedan).
4. **Matsal.** Här äter prästerna som bor och arbetar i templet. Ett långt bord sträcker sig längs hela rummet.
5. **Kök.** Ett rejält grovkök med murad spis och bakugn, öppen eld för grillning och stora arbetsbänkar. Här kommer kultisterna in med sina fångar om rollpersonerna förföljer dem till templet. De går sedan genom

matsalen och vaktrummet till yttre helgedomen och vidare in i inre helgedomen.

6. **Förråd** för linne och husgeråd
7. **Skafferi.**
8. **Läsesal.** Tio pulpeter står uppställda i dubbla rader och ytterligare ett tiotal finns längs väggarna. Vid dörren ned mot biblioteket finns överbibliotekariens pulpet, där han står och övervakar studierna. Här står initiander och präster vid läspulpeter och läser böcker från biblioteket, för anteckningar och skriver.
9. **Bibliotek.** Templet har en stor samling iaotiska och andra texter. Här finns gamla handskrifter som Aiolfo och hans följeslagare förde med sig från Caddo för 500 år sedan. Om rollpersonerna har språkkunskaperna och tid att tillbringa i biblioteket är det en guldgruva för alla som intresserar sig för forncaddisk kultur och religion.
10. **Yttre helgedom.** Längs väggarna finns vackert ornerade vattenhoar som ständigt genomströmmas av friskt vatten. Rummet fylls av ett stilla porlande. Fresker på väggarna visar teman ur iaotisk mytologi. Här tvättar sig de troende innan de går in i den inre helgedomen. Den yttre helgedomen är fortfarande helgad till Iao. Den har inte vanhelgats av dödskulten.
11. **Inre helgedom.** Rummet domineras av en guldpläterad gudabild i sten. Runt den finns åtta fyrfat, symboliserande de åtta dygderna. Två av fyrfaten ligger omkullvräkta. Statyn är röd av färskt blod och golvet är fläckat av blod. Dödskulten har sedan lång tid vanhelgat den inre helgedomen vid sina riter. Efter offerritualerna till Arraquwâin städas helgedomen upp igen och öppnas som vanligt. Det är bara präster och lagtolkare som får komma in i den inre helgedomen. När rollpersonerna kommer hit om natten pågår en blodig offerceremoni. Se nedan.
12. **Prästernas samlingsrum.** Här finns tre bord och bänkar och väggfasta skåp. Halm på golvet. Prästerna intar enklare måltider och umgås här. Ett väggfast skåp mot kortväggen kan fällas in och blottar en hemlig utgång.
13. **Prästernas sovrum.** Två bekväma, linnebäddade sängar finns i varje rum. Smala glasfönster släpper in lite ljus. Halm på golvet.
14. **Tempelherrens kammare.** Här finns ett vackert snidat bord, en skrivpulpet och en liten soffa. I en ask på bordet finns 54 guldmynt. Några sällsynta iaotiska bokrullar ligger vid pulpeten.
13. **Tempelherrens sovkammaren.** Kan väl mäta sig med en herremans sovkammare, med en vacker himmelssäng och tre klädskåp fyllda med kåpor i vackra färger.

Offerceremonin

Om rollpersonerna kommer in nattetid, efter att ha förföljt prästerna och deras fångar, hamnar de mitt i en blodig offerceremoni. Prästerna leder sina fångar genom köket, matsalen, vaktrummet och yttre helgedomen in i det allra heligaste. De har mutat vakterna så att de håller sig borta.

Inne i helgedomen binder de fast fångarna på gudabilden och offrar dem under högljutt åkallande av Arraquwâin. När rollpersonerna kommer in har ceremonin precis börjat. Två präster fyller rummet med tjock, oljig rök från rökelsekar. Lagtolkaren står framför statyn med en blodig koppardolk i handen. De andra prästerna binder fast fångarna och tar loss dem när offret är utfört. Fångarna är åtta stycken (ett hån mot iaotismens åtta dygder) och sex är fortfarande i livet när rollpersonerna kommer in (och förmodligen ingriper). Präster och tempelherre beskrivs under **SLP** längst bak i äventyret.

En av prästerna grips av panik och flyr skrikande in i ett hörn när rollpersonerna stormar in. (Han har bara PSY 5. Offerriter tär hårt på psyket.) Se till att prästen till varje pris överlever striden. Han är rollpersonernas ledtråd till nästa del av äventyret.

Om rollpersonerna inte kan eller vill slåss mot prästerna får den tålmodige spelledaren tänka ut något annat listigt sätt att ge dem informationen. De kan alltid söka upp någon av prästerna som deltog i ceremonin och pressa honom.

Den förvirrade och skräckslagna prästen heter Laurentius och kan tala om följande för rollpersonerna om de frågar ut honom lite snyggt:

- Prästerna som utförde offren tillhör en

dödskult, som inte är detsamma som iaotismen. Laurentius bryter samman och snyftar att han vet att han är fördömd, att han kommer till helvetet och att det inte finns någon förlåtelse för honom. Han griper tag i rollpersonernas kläder och snyftar vädjande "de fick mig att göra det, jag ville inte, inte egentligen, tror du Gud kan förlåta mig?"

• Många av prästerna är medlemmar i dödskulten. Präster som inte är medlemmar anar att något är mycket fel, men vågar inte göra något av rädsla för repressalier.

• Arraquwâin är kultens ledare (men Laurentius vet inte att Arraquwâin är en drake).

• Luciano Lupino della Peredio, tempelherre och överstepräst i huvudtemplet på Materé, är Arraquwâins högra hand.

• Luciano befinner sig vid huvudtemplet på Materé för att han snart ska leda en mycket stor offerceremoni för dödskulten.

• Dödskulten har en bas någonstans på Materé. Exakt var vet inte Laurentius. Bara ledarna känner till det. Andra får en bindel för ögonen när de har ett ärende dit.

• Laurentius känner förstås till det mest grundläggande om kulten och kan berätta ungefär vad som står i bakgrunden om kulten, undantaget information om Arraquwâin och Luciano.

Överlevande fångar kan berätta att de sålts till kyrkan av Brödraskapet på vulkanön, via DiMercio. De hörde till den sista slavsändningen som kom iväg innan rollpersonerna stormade ön. De har hållits i förvar i en mörk källare i nästan två månader och är i ett bedrövligt skick.

Prästerskapet underrättas

Om rollpersonerna kontaktar några av de präster som folk tycks lita på i staden (de flesta av prästerna tillhör trots allt inte kulten) kommer de att mötas av stor misstro. Tar de med någon präst, eller ännu hellre lyckas få med sig en lagtolkare, för att visa resterna av massakern i templet kommer Iaos prästerskap till slut att tro på dem.

Pratar rollpersonerna med stadsvakten och säger att ett brott har begåtts, kommer vakterna att hämta några präster. De kommer inte att vara präster som hör till kultisterna. Rollpersonerna kan också gå direkt till rådhuset vid San Aiolfotorget när morgonen kommer och prata med prästerna där, men då kommer de att mötas med större misstro. "Varför slog ni inte larm redan i natt?" kommer prästerna att undra.

Hos lagtolkaren

När prästerskapet får veta vad som hänt förs rollpersonerna till rådhuset vid San Aiolfotorget så snart dagen gryr. Det är en stor svart byggnad i två våningar. Från tre balkonger på andra våningen hänger sidenbaner i rött och svart med Iaos åttauddiga stjärna i vitt ned.

Den breda trappan leder upp till tunga kopparportar som öppnar sig mot en marmorklädd entréhall. De leds uppför en bred trappa till nästa våning, genom en hall prydd med porträtt av framstående lagtolkare och fram till en ekdörr i slutet av korridoren.

Innanför dörren väntar förste lagtolkare Ricardo Monteban della Aquilonia bakom ett tungt skrivbord. Lagtolkare Monteban är en skallig gammal man med vakna, intelligenta ögon. Prästen som ledsagat rollpersonerna förklarar något på pandariska och Monteban rynkar pannan.

"En massaker i templet? En kult? Är det möjligt? Enrico Gabiralli inblandad... skrämmande..."

Han tittar upp på rollpersonerna.

"Berätta allt ni vet", säger han. När de har talat färdigt reser han sig och följer med dem till templet för att titta på förödelsen.

Låt det inte vara alltför lätt att övertyga prästerskapet om att kultisterna har vanhelgat templet och infiltrerat templet på Materé. Men med den fångna prästen, slavarna och bevisen i templet borde det inte vara så svårt att övertyga den mest motsträvige lagtolkare. Monteban är ingen dum man. Han har bara varje människas naturliga motvilja mot att inse att han har varit blind för något uppenbart och blivit lurad av människor han litade på.

"Jag har varit blind. Men nu får vi inte förlora någon tid. Ni följer med en expedition till Materé och går till botten med den här ondskan. Don Vincente Largo följer med er. Ni kan lita fullständigt på honom. Må Iao skyd-

da er", säger lagtolkaren när de till sist lyckats övertyga honom om vad som pågått.

Rollpersonerna får med sig 10 präster och 25 soldater på en straffexpedition till Materé. Expeditionen leds av en rättrogen iaopräst, Vincente Largo della Caprici, som är heligt upprörd över vanhelgandet av templet. Han beskrivs längst bak. De 25 soldaterna är vanliga soldater. De övriga nio prästerna är identiska med prästerna som rollpersonerna slog ned i templet.

Redan dagen efter händelserna i templet seglar de ut med en av prästerskapets koggar mot San Aiolfo della Materé för att konfrontera Luciano.

De har strikta order att om möjligt gripa skyldiga präster och föra dem tillbaka till San Paulo för rättegång. Om rollpersonerna gör så förändras en del av äventyret. Det är inga stora förändringar, så de kan lätt göras av spelledaren. Det innebär i korthet att rollpersonerna stormar templet och basen med soldater, istället för att smyga sig in.



Oavsett om rollpersonerna talar med prästerna och lagtolkarna eller inte, råkar hela staden i uppror följande dag. Om rollpersonerna lämnar inre helgedomen i vanhelgat tillstånd med präster och tempelherre döda, upptäcks det av troende som märker att tempeleldarna inte tänds på morgonen och att prästerna är borta. En präst tillkallas och ser resterna av massakern i helgedomen.

Lagtolkare tillkallas och inom en halvtimme (det är nu tidig förmiddag) svärmar templet av vakter och präster. Den öppna platsen utanför är fylld av folk som undrar vad som hänt. Rykten börjar cirkulera. Staden försätts i undantagstillstånd. Inga skepp får lämna hamnen. Alla utlänningar kontrolleras noga. Om rollpersonerna fortfarande finns kvar i San Paulo vid det här laget är risken stor att kulten lyckas kasta skulden på dem (och inte utan rätt!). Om prästen Laurentius fortfarande är i livet och anträffbar säger han förstås att rollpersonerna har utfört illdådet. Han är tillräckligt hysterisk för att verka fullständigt trovärdig. Stannar rollpersonerna kvar i staden beläggs de med reseförbud medan saken utreds och de får svårare att ta sig därifrån. Om en präst upptäcker massakern på morgonen har inte rollpersonerna någon möjlighet att få präster och lagtolkare att tro på pratet om en dödskult.

Jagade av kulten

Förr eller senare kommer kulten rollpersonerna på spåren. Det kan hända redan när de kontaktar Tomaso Verdi, om de är oförsiktiga nog att nämna Arraquwâin eller prästen på Vulkanön. Det kan ske om de oförsiktigt förföljer någon präst. I alla händelser inträffar det efter att de har konfronterat kultmedlemmarna under offerceremonin i San Paulotemplet. Vakterna vid stadsporten som de mutade för att komma förbi kan tala om vilka de var. På ett eller annat sätt vet kulten snart att rollpersonerna försöker sätta käppar i hjulet för deras planer.

De börjar diskret med att försöka lönnmörda rollpersonerna nattetid. Sådana angripare beskrivs längst bak i äventyret. Om rollpersonerna blir mer framfusiga (konfronterar prästerna i templet) försöker kulten få dem anklagade för mord på prästerna och tempelherren, eller på de offrade slavarna. I en xenofobisk stad som San Paulo är det inte svårt att övertyga lagtolkarna om att några smutsiga utbölingar är de skyldiga, om inte rollpersonerna har föregått kulten genom att själva uppsöka prästerna.

Rollpersonerna interneras i fånghålorna i väntan på att de övernitiska gamla lagtolkarna ska utreda deras fall. Det tar åtminstone två månader, så under tiden hinner krig bryta ut och Arraquwâin fullständigt ta kontroll över Agriea. Rollpersonerna måste antingen fly innan de grips eller ta sig ut ur fånghålorna. Att fly innan de grips är enklast. Om de beger sig mot Materé inom några timmar efter att de avbrutit offerceremonin i templet undkommer de kulten.

Materé

Materés huvudhamn, San Aiolfo della Materé, ligger en dags seglats söder om San Paulo. Har rollpersonerna fått med sig prästerskapet reser de med Vincente Largos och soldaterna på koggen Serenia tidigt på eftermiddagen dagen efter händelserna i templet. Koggen bär röda segel med den åttauddiga stjärnan i vitt och har åtta mans besättning under kapten Orfeo, en stadig karl som talar långsamt och eftertänksamt.

Har inte rollpersonerna övertygat prästerna om kultens existens måste de ta sig till Materé på egen hand. Det enklaste sättet är att muta någon på fiskebåtarna i hamnen. De går ut i gryningen och kan lätt ta med sig några extra passagerare i fisksumpen utan att det märks. Kapten José med Victoria har inte rätt att lämna hamnen. Om rollpersonerna går ned till hamnen strax före gryningen kan de prata med någon av fiskekaptenerna på väg att ge sig ut i bräckliga mesanriggade fiskebåtar. För klingande guld är många av de fattiga fiskarna beredda att frakta några främlingar över till Materé. Fiskarna är gängliga, väderbitna män klädda i gulbruna byxor och stora rödbruna skjortor. En fiskare som kallar sig Matteo erbjuder sig att köra dem över till San Aiolfo della Materé.

”Men det blir dyrt, fem guld, minst. Ni vet att det är förbjudet? Och ni tänker väl inte gå klädda så där. Då kommer ni inte långt”, säger Matteo. Han förklarar att de måste klä sig i de brungula och rödbruna vadmalskläder som lokalbefolkningen bär om de inte ska åka fast direkt när de landstiger i San Aiolfo.

”Inga utbölingar får komma dit. Helig plats. Gud gillar inte utbölingar. Men om ni betalar kan jag väl låna er lite grejor. Jag seglar ut med de andra, när solen går upp”, säger han.

Om rollpersonerna missar fiskeflottan kan de försöka stjäla en båt, eller muta någon av kaptenerna på fraktskutorna som ligger kvar i hamnen. Det blir dyrare, 20 guldmynt vill de ha för resan. När illdådet i templet har upptäckts framåt morgonen spärras hamnområdet av och rollpersonerna måste antingen stjäla en båt och försöka ta sig ut (ingen lätt uppgift) eller bege sig till någon av fiskebyarna söder eller norr om staden. Där finns fiskare som kan ta dem vidare.

San Aiolfo della Materé

Materés norra hamn är inte stort mer än en fiskeby som försörjer huvudtemplet. Den ligger i en havsvik norr om templet. En bred kör-

väg går söderut mot den stora svarta klippa där templet blickar ut över havet. Rollpersonerna ser det lätt från havet.

Om de kommer med koggen anländer de sent på natten. De ankrar utanför byn i viken och tar sig in till stranden med skeppsbåtarna. Sedan tågar de i samlad trupp upp mot templet. Redan på avstånd hör de mässande röster och känner en krypande kyla längs ryggraden.

Kommer rollpersonerna själva får de vara mer diskreta. Fiskaren lägger till en bit norr om byn.

”Jag får inte gå in i hamnen. De skulle bara berätta för prästerna och det skulle bli problem. Ni kan kanske hålla er undan ett tag utan att väcka uppmärksamhet, men folk märker fort att ni inte är härifrån. Då har ni fått problem på halsen. Men det är er ensak”, säger han och seglar ut igen.

Det är lätt att hålla sig ur vägen för lokalbefolkningen. Det växer tät, subtropisk skog runt byn, genomkorsad av små djurstigar. Rollpersonerna möter kanske någon bybo ute i något ärende, men de kan lätt hålla sig undan. Får de för sig att försöka prata med någon ser personen vettskrämd ut och springer sin väg. Det tar en dryg timme att gå upp till templet på klippan.

San Aiolfotemplet

Templet på Materé är en katedral som mycket liknar den i San Paulo. Den ligger på den yttersta spetsen av en väldig lavaklippa. Havet brusar ständigt mot klippans fot och kastar upp salta stänk ända mot templet. Det ger ett ödsligt, nästan ödesmättat intryck.

Dödskulten har helt tagit över templet på Materé. De tre Iaotrogna prästerna som fanns har för länge sedan råkat ut för olyckor och ramlat utför klippan. Kvar finns bara den gamle bibliotekarien, som är så senil och blind att han inte märkt vad som skett i templet. Det roar Luciano att låta honom leva och stappla omkring omedveten om vad som sker. Templet är fullständigt vanhelgat och numera helgat åt Arraquwâin och Döden.

Om rollpersonerna iakttar templet från skogsbrynet (skogen växer tät runt omkring) ser de präster i blodfläckade blå dräkter som passerar in och ut i templet. Ett dovt mässande hörs inifrån templet. Präster och magiker bland rollpersonerna har en intensiv känsla av obehag. En demonolog känner igen lösryckta fraser ur mässandet som åkallande av mörka makter.

I templet finns nio vanliga präster, tre högre präster, en bibliotekarie och en tempelherre, Luciano själv. När rollpersonerna kommer, vare sig de smyger sig in eller stormar med soldater och präster, tar Luciano sin magi till hjälp och flyr från templet innan han kan gripas.

1. **Kyrkorum.** Liknar San Paulotemplet, men är en bra bit större. De spiralvridna pelarna har inlägg av rosa marmor som bryter mot den svarta basalten. Golvet är täckt av mosaiker. I väggnischer står helgonbilder. Vaxljus och oljeeldar lyser upp templet. Två rosettfönster på kortväggarna släpper in färgat ljus. Högt uppe på väggarna finns högsmala, målade glasfönster.
2. **Iaobild.** Den höga trästatyn är smyckad med guld och silver. Framför brinner den eviga elden.
3. **Prästceller.** Här bor de nio enklare prästerna. Rummen innehåller en säng, ett skåp och en liten skrivpulpet. Rollpersonerna kommer in under en ceremoni, så prästerna är alla i den inre helgedomen.
4. **Matsal och samlingssal.** En stor sal med välvt tak stöttat av släta pelare. Tre tunga ekbord klädda med broderade dukar dominerar rummet. Målade glasfönster släpper in ljus. Mot bortre väggen finns ett mindre bord (där Luciano och hans tre närmaste brukar äta).
5. **Kök.** Ett högst ordinärt kök. Här finns en kokerska och en kökspojke från byn. De är skräckslagna och flyr om rollpersonerna kommer.
6. **Skafferi.** Saltade fårkroppar, syltade rovor i stora krus, brännvinskrus, vintunnor, spannmålstunnor och brödkakor hängande på stänger i taket.
7. **Bibliotekariens kammare.** Här bor den senile, halvblinde bibliotekarien som inte har märkt någonting av dödskulten eller av något annat. Rummet är möblerat med en säng och ett bord, men de syns knappt för alla pergament, böcker och luntor som ligger staplade på golvet. Någonstans i röran

sitter en liten, skinntorr gubbe och plitar på en skrivrulle. Han märker inte att rollpersonerna kommer och kan inte svara på några vettiga frågor.

8. **Stora biblioteket.** Här ägnade sig tidigare iaoprästerna åt studier av de heliga skrifterna. Sedan dödskulten tog över är det bara den gamla bibliotekarien som har använt biblioteket. Rollpersonerna kan iaktta ett rejält lager damm på golvet. Böckerna är staplade i bokskåp upp till taket som kan nås via ett intrikat system av stegar och trappor. Det är omöjligt att hitta någonting utan bibliotekariens hjälp. Lortiga fönster släpper in en smula ljus.
9. **Inre biblioteket.** Hit har bara de högsta prästerna och tempelherrarna tillträde. Här förvaras rara reliker. Dammet ligger ännu tjockare här än i det yttre biblioteket.
10. **Relikkammare.** På en läspulpet av marmorerad sten vilar originalet av Röda boken. Ett vackert, åttakantigt rosettfönster i rött, blått och vitt släpper in ljus på boken.
11. **Relikkammare.** Här förvaras en uppsjö av olika reliker — fanor och kvarlevor efter döda hjältar, juveler och gamla vapen, liksvepningar och heliga bägare. Allt är i viss oreda, eftersom ingen har brytt sig om det på länge.
12. **Prästceller för högre präster.** Här bor Lucianos tre närmaste män. Lyxiga små kammare med himmelssängar och mattor på golvet. Blyinfattade fönster släpper in dagsljus.
13. **Lucianos kammare.** Här bor Luciano Luperio i lyxigt överflöd. Golven är täckta av överdådiga mattor och på väggarna hänger bonader. I taket hänger en kristallampa föreställande en ringlande orm. På väggen hänger en manshög spegel med guldram. På ett arbetsbord står små burkar och fat med egendomliga substanser. Där finns också halvbrända ljus av olika kulörer och olikfärgade pulver uthällda på glasskivor (små lekfulla alkemiska experiment Luciano ägnar sig åt). Om rollpersonerna får för sig att dra undan mattorna ser de olika ockulta symboler ristade i svart, rött och vitt på golvet.

På en skrivpulpet ligger flera brev och pergament, bland annat ett brev från Tomaso Verdi:

"Käre vän

Jag förstår att du oroas över den uppmärksamhet vår verksamhet har väckt i norr. Men vi kan trots allt inte agera i tysthet mycket längre. Nordklanerna har skickat några enfaldiga utlänningar att undersöka saken. Vi kommer snarast att röja dem ur vägen. Jag kommer som planerat för att möta dig inför den stora ceremonin. Jag lägger till i norra hamnen vid kastellet. Om allt går väl är jag där natten mot den... (Lägg här in den natten då rollpersonerna avbröt ceremonin i San Paulo-templet).

Till dess, farväl
din trogne Tomaso Verdi"

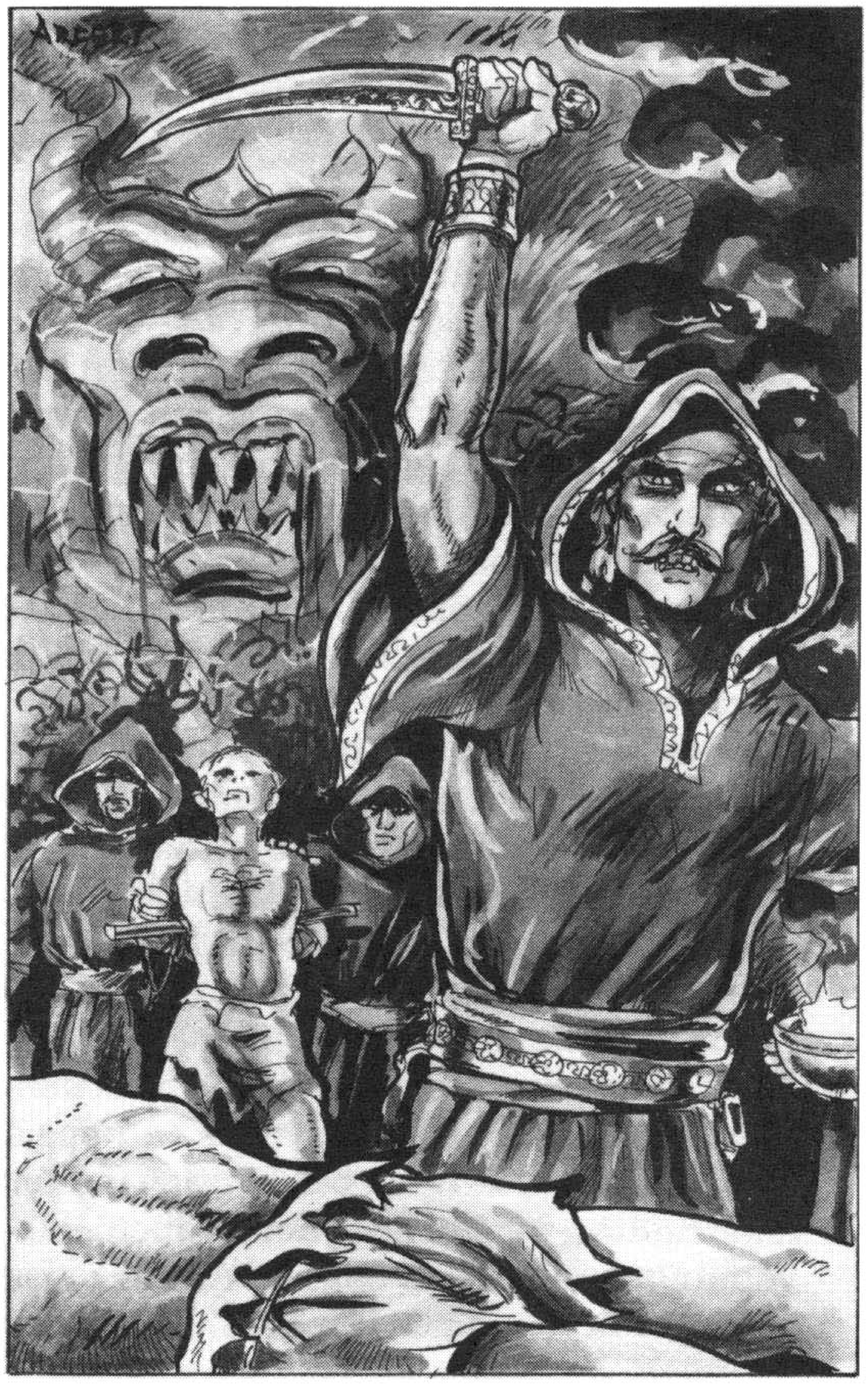
14. **Lucianos sovkammare.** En stor himmelssäng står mot ena väggen. Golvet är täckt av mattor. Mot väggen står två klädskåp fulla med blå prästkåpor i olika varianter. I en låst koffert vid ena väggen ligger ett väldigt tvåhandssvärd invirat i svart silke. Hjaltet är belagt med rött guld och format som en ringlande drake. Klingan är matt svart med en drake i klarare svart etsad på bladet. Det här är den magiska klingan Jormvard (beskrivs under magiska föremål). Luciano förvarar det här för den händelse att Arraquwâin blir ohanterlig. Se **Demonprinsen** för en närmare förklaring när det äventyret givits ut.
15. **Förråd.** Här förvaras överflödiga möbler, vaxljus och oljekannor, prästkåpor och linne.
16. **Yttre helgedom.** Väggarna är täckta av en gång vackra fresker, som har vanhelgats av kulten. Helgonbilderna har målats över med fula demonframställningar och statyerna som står i nischer i väggen har fått huvuden och lemmar borthuggna. Längs väggarna finns vattenkar där man tidigare skulle tvaga sig inför inträdet i inre helgedomen. Nu är vattnet avstängd och brunröda avlagringar (blod) täcker botten på karen.
17. **Inre helgedomen.** Mot väggen står en vanhelgad iaostaty. Delar av guldbeläggningen har slitits bort från stenstatyn. Halva ansiktet har huggits bort. Den fem me-

ter höga gudabilden är täckt av torkat blod. Den åttabladiga blomman bakom gudabilden har delvis huggits loss ur väggen och ersatts med ett grinande demonansikte. Ockulta symboler har huggits in i mosaikgolvet.

Här hålls en stor offerceremoni när rollpersonerna kommer in. (Oavsett när rollpersonerna hittar hit — det är meningen att de heroiskt skall lyckas rädda de flesta av slavarna. Åt helvete med logiken!) Runt väggarna står de nio prästerna med flammande oljefat och stinkande rökelsekar i händerna. Framför iaobilden har ett grovhugget altare av lavasten rests. Framför det står Luciano med en offerdolk i ena handen och en vidjekvist dränkt i blod i den andra och förrättar ceremonin. Bakom honom står de tre höga prästerna redo att föra fram nästa fånge. Ett tjugotal fångar står och skakar mitt på golvet. De tycks bindas av en onaturlig fruktan (Luciano har kastat besvärjelsen FRUKTAN på dem) så att de bara kan stå och darra hjälplöst. Fyra döda offer ligger redan slängda vid sidan av gudabilden.

"..a thele berset a belatha abeu ebeu phi theta soe...."

En demonolog känner igen lösryckta fraser av Lucianos mässande som åkallande av demoniska krafter. Så snart rollpersonerna kommer in och stör ceremonin gör Luciano ett tecken med händerna i luften, ropar "Aparatha ni Arraquwâin", och försvinner i ett rökmoln. Övriga präster i rummet försöker försvara sig bäst de kan.



De överlevande slavarna kan berätta för rollpersonerna att de förts i land i en naturlig hamn norr om templet, vid en övervuxen gammal fästning. De kan visa rollpersonerna vägen dit. "Det fanns mycket fler av dem där", berättar slavarna när de har lugnat ned sig lite från besvärjelsen.

Dödskultens borg

Luciano och kultmedlemmarna har inrättat ett högkvarter i en gammal borg några kilometer från San Aiolfotemplet. De har inte kunnat hålla lagtolkare och iaotrogna präster helt borta från templet, och har därför fått installera sig någon annanstans också. Det är till den borgen som Luciano har flytt från den avbrutna ceremonin i templet. Borgen tillhörde ursprungligen San Aiolfo själv, helgonet som har gett templet och byn dess namn. Han befäste delar av Materés kust i kampen mot nordklanerna. Men den gamla fästningen förlorade sin strategiska betydelse för flera hundra år sedan och har fallit i glömska.

Det är ett par timmars ilmarsch genom skogen från templet till borgen. Enda problemet är att Luciano har ett rejält försprång. Han inser att rollpersonerna är på väg och förbereder ett hett mottagande. Om rollpersonerna har möjlighet att ta sig dit snabbt (flygande eller med teleportation) har han inte hunnit vidta några försvarsåtgärder.

I borgen finns Luciano, Tomaso Verdi och 30 kultister (använd kultisterna som beskrivs under **SLP**) samlade inför den stora ceremonin som skulle genomföras om några dagar. Om inte rollpersonerna har präster och soldater med sig gör de klokt i att inte storma den gamla fästningen utan istället försöka smyga sig in. Spelledaren kan anpassa antalet kultister i fästningen efter om rollpersonerna har några stödtrupper eller inte. Se till att motståndet blir lagom hårt. (Det är inte dramatiskt riktigt att några rollpersoner blir dödade här. Det blir värre längre fram...)

Översiktskarta

1. Mer eller mindre raserade **försvarstorn**. Trapporna upp mot taket är alla sönderfallna.

1 a. Vaktrum. Här sov och levde vakterna förr i tiden. Nu är allt tomt och övergivet.

1 b. Befälsrum. Avsett för befälen och deras familjer.

1 c. Tak. Övertäckt med klängväxter och mossa. En rostig ballista står övergiven vid bröstvärnet.

2. Ringmur i bedrövligt skick. Överallt växer klängerväxter och träd ut ur muren och bryter sönder stenarna.

3. Raserade områden. Här har skogen helt tagit över. Bara en skarpögd iakttagare kan ser att raserade murar ligger under rötter och mossa.

4. Fäste. Den enda oskadda delen av fästningen. Här håller kultisterna till. Porten är välbevakad och nästan omöjlig att ta sig in genom. Den bästa vägen in är att klättra upp till tornets tak och gå in den vägen. Hela fästet är övervuxet av clematis och murgröna, så om rollpersonerna är diskreta (ett lyckat smyga för alla) kan de klättra upp utan att kultisterna upptäcker dem. Har de präster och soldater med sig kan de glömma att ta sig obemärkta in. Då är nog en stormning ändå det bästa.

5. Ramp till porten. En liten dörr på andra våningen leder in i kärntornet. Fönstren är bara små skyttegluggar. Det är alltså inte helt lätt att ta sig in.

6. Porthus. I relativt gott skick. Här finns ett rostigt fällgaller som inte längre går att få upp. Trapporna upp på taket är intakta. Högst upp i tornet står de förruttnade resterna av en ballista.

6 a. Bottenvåning. En port med ett fällgaller bakom blockerar ingången. Två trappor leder uppåt.

6 b. Vaktrum. Fällgallret manövrerades härifrån tidigare. Det finns två mördarhål i golvet, avsedda att hälla smält bly genom, eller avfyra pilar genom.

6 c. Tak. Ett tomt och överväxt tak, med en totalförstörd ballista i mitten.

Första våningen

1. Dörren är stängd med en bom från insidan och har 30 i motståndsvärde. Två kan hjälpas åt för att slå in den. Innanför ingången till tornet finns ett litet rum med ett fällgaller och innanför det ett vapenrum med

bänkar och vapenställ. Om Luciano är förberedd på rollpersonernas ankomst är fällgallret sänkt. Det har motståndsvärde 100 på tabellen. (Det är alltså ingen vidare bra idé att försöka ta sig in här).

2. **Vaktrum** med skottgluggar ut mot vapenrummet och ingången. Är Luciano beredd på att rollpersonerna ska komma väntar åtta kultister med pilbågar här och överöser inkräktare med ett pilregn. (Som sagt, ingen bra ingång det här.)
3. **Festsal** i två våningar. En fullständigt kal sal. Rester av vapen och sköldar ligger längs väggarna. En stor eldstad finns mot ena väggen. Smala fönster en våning upp släpper in ljus i salen. En liten och smal rollperson (högst STO 10, lägst SMI 10) kan ta sig in här. Kultisterna är inte mycket för fester. De använder salen för samlingsmöten. Ett galleri löper runt salen på andra våningen. Om rollpersonerna är oförsiktiga när de kommer in här blir de beskjutna från andra våningen.
4. **Kök** med en stor öppen eldstad mitt på golvet. En spiskåpa leder upp röken och ut genom en rökgång. Här finns två feta kockar som försvarar sig med köttyxor om någon angriper dem. Smala fönster springor släpper in ljus.
5. **Förråd.** Här finns mat och vin för en hel armé. Kultisterna har inte möjlighet att proviantera så ofta.
6. **Trapphus.** En spiraltrappa i sten går upp och ned.
7. **Avträde.** Går ned till en övervuxen gödselstack. Hålet ned är inte brett nog för att ta sig in den här vägen.

Källare

8. **Vinförråd och brunn.** En djup brunn förser borgen med vatten. Mot väggen ligger högar med förmultnade vintunnor. Genom att vrida en järnkrampa i väggen åt höger kan man öppna en hemlig gång i bakre delen av källaren. Den leder ett par kilometer genom berget, till Kitteldalen. (Den är inte ursprunglig. Luciano har låtit en gnom gräva den.) I förvirringen när RP:na tar sig in i borgen kommer Luciano att fly ut genom gången till kitteldalen. RP:na hittar gången öppen och kan följa efter.
9. **Källarförråd.** Här förvarades tidigare saltkött och rotfrukter. Nu trängs ett femtiotal fångar här i väntan på att offras till Arraquwâin. De är sammanlänkade med halsringar och grova kedjor. Tio kultister bevakar dem.
10. **Tortyrkammare.** En välanvänd del av fästet. Järnen är fortfarande varma. Köttslamsor hänger kvar i bojorna på sträckbänken.
11. **Vaktrum.** Här sitter fyra kultister som vaktar de mer prominenta fångarna.
12. **Fångceller.** Här förvaras viktiga fångar som ska avtvingas någon information. Här hittar rollpersonerna de två prästerna från San Paulo, Sergio och Alfonso, tillsammans med den gamle lagtolkaren Marcus Gramsci och någon av sjömännen från Svarta Pelikanen, om rollpersonerna pratade med någon av dem. De är alla i förfärligt skick med brännsår och brutna ben.

Andra våningen

13. **Trapphus.** Trappan fortsätter upp.
14. **Galleri.** Härifrån kan man se ned i festsalen.
15. **Kapell.** Kapellet var ursprungligen helgat till Iao. Nu är ett egendomligt tecken ristat i den bortre väggen och sotfläckar täcker golvet. Ingen av rollpersonerna känner igen tecknet, men att titta på det ger dem kalla rysningar längs ryggraden. Golvet är också täckt av egendomliga tecken.
16. **Slottsherrens vilokammare.** Här har Luciano installerat sig. Rummet är smakfullt inrett med tjocka mattor på golvet och enkla trämöbler. En smal fönsterspringa med blyinfattade glasrutor släpper in ljus.
17. **Slottsherrens sovkammare.** En vanlig sovkammare med en himmelssäng och ett klädskåp. Fönster med blyinfattat glas.
18. **Slottsherrens arbetsrum.** Har inretts av Luciano till ett alkemiskt laboratorium med kolvar, brännare och mängder av egendomliga substanser. Två stora arbetsbänkar fulla av substanser och syror står mot väggen. I taket hänger en stor uppstoppad ödla. I en kolv sitter en fången eldelementar och surar (om rollpersonerna krossar kolven löper den amok och bränner allt i sin väg). En alkemist känner igen utrust-

ningen som mycket avancerad och kan med fördel plocka på sig en del nyttigheter.

19. Maskineri till fällgallret vid 1. Kan lätt manövreras av en person, men maskineriet är så rostigt att det hörs över hela slottet om någon använder det.

20. Slottsfruns kammare. Utanför dörren står två kultister på vakt. Här är Tomaso Verdi inhyst. Ett enkelt möblerat rum med bord, trästol och en liten bänk med tygstoppning. Tre halvt uppackade koffertar står på golvet. Tomaso har nyligen anlänt. En äldre betjänt håller på och packar upp. På ett bord ligger en tubkikare. Verdi befinner sig också här när RP:na kommer.

21. Barnens kammare. Här sover Tomaso Verdi. En enkel säng står uppställd mot ena väggen.

22. Avträde.

Tredje våningen

23. Trapphus. Trappan fortsätter upp mot taket.

24. Kultisternas rum. Det här var en gång ett bibliotek, som nu används som sovrum för kultister som är inhysta i fästet. Golvet är täckt av luggslitna sovmattor och klädknyten. Svarta klädtrasor hänger på en lina i taket. Ljuset strilar in genom smala fönsterspringor. När rollpersonerna kommer finns inga kultister här.

25. Mötessal. Här samlar Luciano sina närmaste män till förhandling. Rummet domineras av ett runt bord i svart, snidat trä omgivet av högryggade snidade trästolar. En väldig ljuskrona hänger i taket.

26. Slottsfogdens kammare. Här sover chefen för fästets vaktstyrka, Aldo Cincere. Rummet rymmer en pall, en liten kista med Cinceres personliga tillhörigheter (rakkniv, tobakspung, munspel) och en enkel säng.

27. Gästkammare. Här sover Cinceres två närmaste män, Nino och Mimmo. De har inte brytt sig om att snickra nya sängar, utan sover på mattor på golvet. Ett vaxljus i en butelj tjänar som belysning, förutom de smala fönsterspringorna. Enda tillhörigheterna är en packe spelkort och två rakknivar.

28. Avträde.

Taket

29. Trapphus. Trappan leder upp till ett litet hus. Trädörren har, om den är bommad från insidan, en styrka på 30.

30. Platt tak. Ett platt tak omgivet av ett något raserat bröstvärn, täckt av murgröna och andra växter. Här och var har små buskar fått fotfäste och växt upp genom taket. Resterna av fyra katapulter och ballistor kan skönjas i växtligheten. Om Luciano är beredd på rollpersonernas ankomst håller 8 kultister vakt här uppe. Lyckas rollpersonerna med Smyga när de klättrar upp är vakterna oförberedda. Om rollpersonerna råkar i strid med kultisterna på taket, försöker någon av dem ta sig nedför trappan för att larma de andra. Efter ett par minuter kommer han upp med ytterligare åtta vakter (de som väntade vid dörren). Då har rollpersonerna fördelen att slåss ur överläge (de har +20%, kultisterna har –20%).

Kitteldalen

När rollpersonerna stormar kultisternas fäste flyr Luciano ännu en gång undan dem. (Han har en viktig roll i nästa äventyr och måste därför undkomma. Han är dessutom inte riktigt mänsklig, utan har krafter rollpersonerna inte kan ana).

Gången är något bredare än en människa och ringlar sig upp och ned, fram och tillbaka genom berget (det är inte helt lätt att instruera en gnom hur den ska gräva). Rollpersonerna vandrar till synes en oändlighet genom berget. Gången är två kilometer, men under jord verkar det vara väldigt långt (det tar dem c:a en timme att gå). Till sist ser de ett ljus skymta och känner lukten av ruttnande växtdelar. De kommer ut bakom en väldig sten i en liten kitteldal omgiven av branta bergssidor. Dalen är bara några hundra meter i diameter. Luften är fylld av surrande insekter och rollpersonerna känner en kraftig lukt av förruttnelse. Förutom de feta flugorna som skockas kring ögon och öron finns inga djur alls i dalen. Det är olycksbådande tyst. Dalbotten sluttar svagt ned mot en mörk grottöppning i ena änden.

Bakom rollpersonerna, i den högre delen av dalen, växer frodiga lövträd som ser nästan sjukliga ut med sina väldiga, missfärgade löv. Gräset växer knähögt och har en obehaglig blålila färg. Ju närmare den mörka grottöppningen man kommer, desto mer förtorkad och sjuklig blir växtligheten. Framför rollpersonerna står träden döda, och längre fram står bara några vita trädskelett kvar bland de svarta lavablocken. Ett moras av lavasten sträcker sig fram mot grottöppningen.

Magiker och präster känner en mycket stark närvaro av något ont och obehagligt som strömmar ut ur den mörka öppningen.

Kitteldalen:

1. Djup kitteldal med branta bergssidor
2. Förvridna träddungar
3. Sjuka och döende träddungar
4. Döda träd
5. Helt kala och förtorkade trädskelett
6. Tre stora stenblock. Det är här rollpersonerna kommer upp om de följde Lucianos gång
7. Stor, mörk grottöppning

Arraquwâins håla

Grottöppningen leder in i Arraquwâins, den bevingade döden, håla. Det är hit Luciano har flytt, i hopp om att den odöda draken ska göra slut på de förtretliga rollpersonerna.

1. Grottöppning. Den kväljande stanken av förruttnelse gör rollpersonerna illamående. Det är beckmörkt inne i grottan.

2. Arraquwâins håla. På ett berg av guld och silver vilar en väldig drake, förtorkad och kolsvart. Han stinker som en öppen grav. Huden hänger lös på de svarta benknotorna som sticker fram ur det ruttnande köttet. Ur mörka ögonhålor tittar glödande röda ögon fram. Luciano har förpassat sig till andra sidan grottan och avvaktar rollpersonernas möte med draken. De kan inte se honom i mörkret i grottan. Arraquwâin anfaller rollpersonerna direkt när de kommer in i hålan. Han beskrivs under **SLP** längst bak. Detta är äventyrets mycket dramatiska och livsfarliga slutstrid, se till att göra den till en sant fasansfull och heroisk upplevelse. Läs beskrivningen av draken noggrant och utnyttja honom till fullo mot dina spelare — en drake är en mycket svår motståndare även för erfarna rollpersoner och spelare.

3. Lucianos håla. Här håller Luciano till när han konfererar med Arraquwâin om framtida erövringsplaner. Hålans golv är täckt av torr halm och väggarna är täckta av gobelänger. Mot bortre väggen står en enkel säng bäddad med rent linne. En liten oljelampa lyser upp grottan.

4. Slavhåla. Här har slavar hållits tidigare, men det är tomt nu.

5. Smalnande gång som försvinner ut i intet.

6. Lång, vindlande grottgång som sträcker sig 500 meter brant ned genom berget. När rollpersonerna besegrar draken flyr Luciano ned här. Rollpersonerna känner ett starkt vinddrag ned genom gången.

7. Portalen. Gången slutar i ett litet grottrum. Den bakre väggen av grottan är inte sten. Den är en svart, virvlande malström som skapar en stark vind. Rollpersonerna måste slå SMI-slag för att inte riskera att dras rakt in genom portalen. Luciano står lämpligen kvar precis framför portalen när de kommer in och utslungar några oheliga förbannelser, innan han låter sig uppslukas av virvelströmmen. Portalen spinner vidare framför rollpersonerna och utövar en egendomlig lockelse...

Alternativ början på äventyret

Det är möjligt att spela detta äventyr helt fristående, utan att ha spelat **Handelsfursten** innan. Det enda spelledaren behöver göra är några mindre förändringar.

1. Rollpersonerna kontaktas av en agent för Lucretia Machiavellio, oavsett var de befinner sig. När de nått Pandarealia förklarar hon läget och ber att få hyra deras tjänster.
2. Kulten är något mindre misstänksam mot främlingar, så de kan snoka lite mer ostört i San Paulo.
3. Slavhandel pågår fortfarande helt obehindrat. SL får själv — om han så önskar — skapa ett äventyr där de tappra hjältarna kan krossa de slemma slavhandlarna.

Magiska föremål

Det finns några olika typer av magiska föremål i äventyret — halsringar, offerdolken, Draktunga och Jormvard.

Halsringarna

Det finns fyra olika typer av halsringar. Bara två av dem har några magiska krafter, prästernas och lagtolkarnas.

Prästernas halsringar

Utseende: De är gjorda av spunnet och tvinnat silver av finaste kvalitet. Ofta har bäraren låtit ornamentera halsringen, de har då blivit mycket vackra.
Krafter: TELEPATI E2 (en variant av TANKEÖVERFÖRING, som låter bäraren läsa ytliga tankar och känslor hos upp till två människor); SMÄRTA E1 (en unik besvärjelse som ger offret en outhärdlig smärta i en minut. Kräver att prästen övervinner offrets PSY, om han gör motstånd. En troende gör aldrig något sådant.

Lagtolkarnas halsringar

Utseende: Gjorda av tvinnat 18 karats guld. Mycket ornamenterade och fint snidade.
Krafter: Samma som hos prästernas halsringar, samt ytterligare 4 krafter: ANTIMAGI E4, HELA E2, KONTROLLERA PERSON E4, SKYDD E6

Offerdolken

Denna koppardolk är i verkligheten en demon bunden i en dolk. Luciano band den och gav den till sin högra hand, Enrico Gabiralli della Aquilonia, tempelherre i San Paulo.

Utseende: En lång, sågtandad klinga av brons. Hjaltet är lindat i människohud.
Krafter: FÖRTROLLA VAPEN E4, STJÄLA PSY (Unik besvärjelse. Vid en träff förlorar offret 1T6 PSY permanent, om han inte lyckas motstå dolkens PSY på 18. Stulna PSY-poäng tillfaller permanent användaren. Denna dolk är ond, och ingen rättrådig hjälte kan tänka sig att använda den).

Namn	Fattn	Skada	STY-grp	Typ	Vikt	BV
Dolk	1-H	1T4	1	L	0,5	7

Draktunga

Arraquwâin gav Luciano detta vapen så att han skulle kunna tjäna draken bättre. Det är ett relativt nytt vapen, smitt för 170 år sedan av en framstående magiker i Zorakin.

Utseende: Ett rödaktigt kortsvärd med en vågig klinga av finaste stål. Dess svärdsknopp är en drakklo som omsluter en stor ädelsten.

Krafter: ELD E4, KONTROLLERA PERSON E2, FRAMMANA ELDELEMENTAR E4, FÖRTROLLA VAPEN E4

Namn:	Kortsvärd
Fattn:	1-H
Skada:	1T6+1
STY-gp:	1
Typ:	L
Vikt:	1
BV:	20

Jormvard

Detta vapen är ett av de få ting som en drake verkligen fruktar — en drakdödare. Det smiddes för 700 år sedan av dvärgarna i Palinor. De gav det i gåva till Torm av Ungarth, en berömd hjälte som därefter raskt dog i ett stort slag. Det försvann för över 695 år, tills Luciano fann det under en handelsresa i Ransard. Den tidigare ägaren — en antikvitetshandlare — dog mycket plötsligt, och Luciano kom över det mycket billigt...

Utseende: Ett väldigt tvåhandssvärd, med en matt svart klinga. På klingan är en klarare svart drake etsad. Hjaltet är belagt med rött guld och format som en ringlande drake.

Krafter: FÖRTROLLA VAPEN E6, ANTIMAGI E4, LJUS E1, SKYDD E4. Dessutom gör Jormvard dubbel skada mot all reptiler, och tredubbel skada mot alla typer av drakar.

Namn:	Tvåhandssvärd
Fattn:	2-H
Skada:	2T10
STY-grp:	4
Typ:	T
Vikt:	2
BV:	20



SLP

Spelledarpersonerna är spelledarens ansikte mot sina spelare. Det är viktigt att inte bara deras egenskaper och färdigheter beskrivs, utan också deras personligheter är väl utmejslade. Om spelledaren anstränger sig att gestalta olika personer blir verklighetskänslan starkare. Spelarna får lättare att verkligen spela sina rollpersoner och det blir (förhoppningsvis) roligare för alla. Som spelledare ska du inte tveka att överdriva gester, dialekter och beteenden. Det blir både enklare och roligare så.

Spelledarpersonerna beskrivs i den ordning de uppträder i äventyret.

Kapten José Immeldo della Lardia

STY	13
FYS	16
STO	14
INT	13
PSY	14
SMI	15
KAR	9
KP	15
SB	—

Utseende: Kaptenen är en stadig man i sina bästa år. Han har en bar fläck mitt på huvudet och bär resten av sitt gråsprängda svarta hår i en knut i nacken. Ett litet skägg smyckar hakan. José suger alltid på en sjöskumpipa av den typ som tillverkas i Morëlvidyn.

Personlighet: Lugn och eftertänksam, ibland på gränsen till långsam. Han har absolut auktoritet på skeppet och fullständigt självförtroende för sina kunskaper om sjön och segling. I land och med landkrabbor känner han sig osäkrare.

Utrustning: Han och hans besättning tillhör, liksom de flesta nordpandariska sjömän, klanen Lardia. I land bär han en trutmask av silver, men till sjöss lägger sjömännen undan alla masker, ett sätt att markera att de betraktar varandra som en familj. I övrigt bär han enkla blåbyxor och en skjorta.

Talade språk: Pandariska 90%, zorakiska 60%, kardiska 50%, morëlvidynska 30%, trakoriska 25%.

Färdigheter: Främmande kulturer 75%, Första hjälpen 40%, Geografi 70%, Hoppa 80%, Klättra 120%, Köpslå 70%, Lyssna 50%, Läsa och skriva 20%, Sjökunnighet 120%, Navigera 100%, Schack och brädspel 30%, Sjunga och spela 45%, Upptäcka fara 70%, Värdera 65%.

Vapenfärdigheter: Dolk 50%.

Sjömän på Victoria

STY	12
FYS	14
STO	10
INT	10
PSY	12
SMI	15
KAR	10
KP	12
SB	—

Utseende: Korta, mörka män med sitt svarta hår i en svans i nacken. Slätrakade. Går barfota och med bar överkropp. Bär sina trutmasker i koppar när de är i land. Tuggar dålig trakorisk tobak.

Personlighet: Enkla män intresserade av havet, mat, vin, kvinnor och sång. Tillbakadragna inför främlingar.

Utrustning: Tuggtobak.

Talade språk: Pandariska 90%, zorakiska 40%, kardiska 40%.

Färdigheter: Främmande kulturer 50%, Första hjälpen 50%, Hoppa 75%, Klättra 75%, Köpslå 25%, Lyssna 25%, Sjökunnighet 75%, Navigera 35%, Sjunga och spela 35%, Upptäcka fara 50%, Värdera 35%.

Vapenfärdigheter: Dolk 50%.

Tomaso Verdi della Aquilonia

STY	14
FYS	15
STO	12
INT	15
PSY	12
SMI	10
KAR	15
KP	14
SB	—

Utseende: En kort och muskulös man i 50-årsåldern. Bakåtkammat långt, svart hår med grå drag. En grånad mustasch. Klädd i blått med rött tygbälte. Hans halsring är av silver.

Personlighet: Tomaso är en känslokall maktmänniska. Medlemsskapet i dödskulten och vänskapen med Luciano Lupino har gett honom mer makt och rikedom än han annars kunde ha skaffat sig i det stela agrieiska samhället.

Hans enda intresse är astrologin. Familjen ser han bara som ett sätt att hålla skenet uppe utåt. Han skulle gladeligen sälja sin farmor till djävulen.

Utrustning: Klädd i blå fotsida dräkt med rött bälte. Bär alltid nycklarna till kassaskåpet och till sitt hus.

Talade språk: Pandariska 90%, zorakiska 75%, kardiska 50%, trakoriska 50%, morëlvidynska 40%.

Färdigheter: Astrologi 120%, Finna dolda ting 40%, Främmande kulturer 80%, Första hjälpen 40%, Geografi 90%, Heraldik och genealogi 75%, Historia 90%, Köpslå 120%, Lyssna 75%, Läsa och skriva 90%, Sjökunnighet 45%, Teologi 90%, Navigera 35%, Rida 25%, Schack och brädspel 50%, Upptäcka fara 75%, Värdera 120%, Övertala 90%.

Vapenfärdigheter: Dolk 75%, Värja 60%, Parera 60%.

Magi (samtliga besvärjelser 70%): ELD, FROST, MÖRKER, FRAMMANA DEMON.

Använder ni Magi-boxen har Tomaso Demonologi till FV 12, samt Elementarmagi till färdighetsvärde 6.

San Paulos soldater

Rollpersonerna stöter på vakterna på flera ställen i San Paulo. De vaktar hamninloppet. De vaktar portarna mellan stadens olika delar. De jagar rollpersonerna om de blir misstänkta för något brott. Om rollpersonerna lyckas övertyga prästerna om dödskultens existens får de 25 soldater med sig i ett anfall mot Materés huvudtempel och Arraquwâin.

STY	15
FYS	15
STO	12
INT	10
PSY	10
SMI	15
KAR	8
KP	14
SB	—

Utseende: Kraftiga, mörka män i röda läderrustningar med Iaos åttauddiga stjärna på bröstet. De är ärriga och muskulösa.

Personlighet: Stadens garde består av 500 man, de flesta påfallande trogna mot kyrkan och Iao. De låter sig lätt övertygas av kultmedlemmarna om att hålla sig ur vägen, eftersom de lyder prästerna blint.

Utrustning: Läderrustning, spjut, kortsvärd, dolk.

Talade språk: Pandariska 90%, zorakiska 50%.

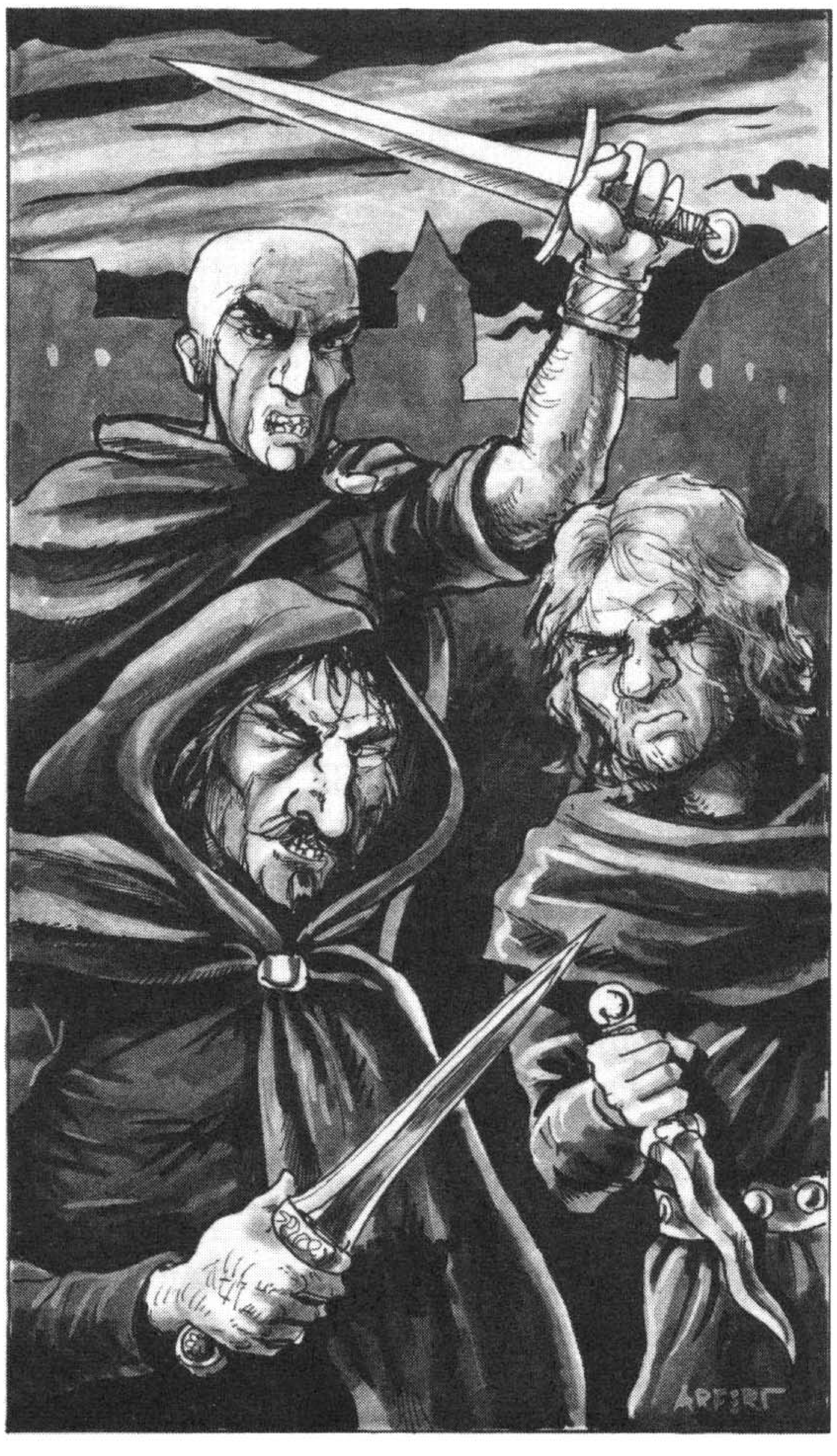
Färdigheter: Finna dolda ting 50%, Främmande kulturer 35%, Första hjälpen 60%, Gömma sig 50%, Hoppa 75%, Klättra 75%, Lyssna 60%, Rida 50%, Smyga 40%, Spåra 35%, Upptäcka fara 75%.

Vapenfärdigheter: Dolk 50%, Kortsvärd 75%, Spjut 75%, Parera 75%.

Kultisterna

STY	15
FYS	15
STO	12
INT	10
PSY	6
SMI	15
KAR	5
KP	15
SB	—

Utseende: Groteska och förvridna figurer. Klär sig i svarta dräkter.
Personlighet: Fanatiska, våldsdyrkande illgärningsmän. Om de infångas tar de gift och säger ingenting.
Utrustning: Förgiftade dolkar och kortsvärd (giftet har styrka 15 på motståndstabellen). Strypsnaror.
Talade språk: Pandariska 90%, zorakiska 40%, morëlvidynska 25%.
Färdigheter: Desarmera/Gillra fällor 75%, Dyrka upp lås 75%, Finna dolda ting 75%, Främmande kulturer 35%, Första hjälpen 75%, Gifter och droger 75%, Gömma sig 90%, Hoppa 50%, Klättra 50%, Lyssna 60%, Smyga 120%, Spåra 75%, Stjäla föremål 60%, Upptäcka fara 75%.
Vapenfärdigheter: Dolk 90%, Kortsvärd 75%, Strypsnara 75%.



Enrico Gabiralli della Aquilonia, Tempelherre av San Paulo

STY	13
FYS	15
STO	17
INT	13
PSY	29
SMI	12
KAR	15
KP	16
SB	—

Utseende: En vithårig, stor och tjock man i 60-årsåldern. Han är klädd i en överdådig blå kappa smyckad med silvertrådar. Det långa vita håret är flätat med silverband på ryggen.
Personlighet: Enrico Gabiralli är spritt språngande galen. Han gick med i dödskulten för att få makt och inflytande, men har inte klarat av pressen och är en vrålande galning. Så snart något går honom emot får han våldsamma raserianfall.
Utrustning: Tempelherreskrud. Sågtandad offerdolk i brons (se magiska föremål.)
Talade språk: Pandariska 90%, zorakiska 50%, kardiska 50%, feliciska 35%.
Färdigheter: Främmande kulturer 50%, Första hjälpen 40%, Heraldik och genealogi 75%, Historia 75%, Köpslå 60%, Läsa och skriva 75%, Rida 50%, Schack och brädspel 50%, Teologi 90%, Upptäcka fara 75%, Värdera 60%, Övertala 75%.
Vapenfärdigheter: Dolk 75%, Långsvärd 75%.
Magi (samtliga besvärjelser till 50%): ANTIMAGI, ELD, BLIXT, FROST, MÖRKER.
Använder ni Magi-boxen har han Elementarmagi till FV 10.

Präster i San Paulo-templet

STY	12
FYS	14
STO	12
INT	12
PSY	10
SMI	14
KAR	12
KP	13
SB	—

Utseende: Slätrakade, blåklädda män. De flesta är mellan 30 och 40 år gamla. Det svarta håret är flätat i nacken. De ger ett milt fanatiskt, nästan vansinnigt intryck om man ser dem i ögonen.

Personlighet: Alla är mer eller mindre vansinniga efter att ha deltagit i dödskultens riter. De har lätt för att tappa besinningen och gripa till våld.

Utrustning: Blå prästdräkter. Dolkar och kortsvärd.

Talade språk: Pandariska 90%, zorakiska 25%.

Färdigheter: Finna dolda ting 50%, Främmande kulturer 35%, Första hjälpen 35%, Historia 60%, Lyssna 50%, Läsa och skriva 60% , Teologi 75%, Upptäcka fara 75%.

Vapen: Dolk 75%, Kortsvärd 60%.

Vincente Largos della Caprici

STY	15
FYS	16
STO	12
INT	17
PSY	15
SMI	14
KAR	15
KP	14
SB	—

Utseende: Vincente är en medelålders man med skarpskurna drag. Han är mörkare än vad som är vanligt bland pandarerna och har kolsvart, lätt krusigt hår och isblå ögon (hans mormor var febrak). Han är klädd i en enkel blå kappa över sin brynja.

Personlighet: Öppen och vänlig men bestämd. En auktoritär man som tror på rättvisan och godheten. Han är varmt religiös och blir rasande när han ser vad som har hänt templen i San Paulo och San Aiolfo.

Utrustning: Ringbrynja, svärd, dolk, magisk parafernalia.

Talade språk: Pandariska 90%, zorakiska 50%, feliciska 50%, febrak 20%.

Färdigheter: Främmande kulturer 50%, Första hjälpen 50%, Geografi 50%, Heraldik och genealogi 50%, Historia 75%, Läsa och skriva 75%, Rida 50%, Teologi 90%, Upptäcka fara 75%, Övertala 75%.

Vapen: Dolk 50%, Slagsvärd 50%.

Magi (samtliga till 75%): SKYDD, OSYNLIGHET, LJUS, ANTIMAGI.

Använder er spelgrupp Magi-boxen har han Mentalism till FV 12.

Ricardo Monteban della Aquilonia, Förste lagtolkare

STY	8
FYS	10
STO	12
INT	16
PSY	15
SMI	12
KAR	14
KP	11
SB	—

Utseende: En skallig liten man med stora, vita ögonbryn och genomträngande svarta ögon. Han ger ett hopkrupet, hökliknande intryck.

Personlighet: Ricardo Monteban är en stel och regelfixerad man. Han har godtagit tempelherrarnas auktoritet över templen och därför aldrig märkt vad som pågår.

Utrustning: Praktfull skrud i rött och svart med guldinlägg. Guldring runt halsen.

Talade språk: Pandariska 90%, zorakiska 60%, kardiska 50%, feliciska 40%.

Färdigheter: Botanik 50%, Främmande kulturer 75%, Första hjälpen 40%, Geografi 75%, Heraldik och genealogi 90%, Historia 90%, Läsa och skriva 90%, Teologi 150%, Övertala 90%.

Magi (samtliga till 95%): ANTIMAGI, FROST, ELD, KONTROLLERA PERSON, OSYNLIGHET, LJUS, SKYDD, HELA.

Använder ni Magi-boxen har Ricardo Mentalism till FV 18, och Elementarmagi till FV 9.

Luciano Lupino della Peredio

STY	20
FYS	18
STO	15
INT	20
PSY	25
SMI	18
KAR	18
KP	17
SB	+1T4

Utseende: Luciano är lång och smidig med blont hår och ett kortklippt skägg. Han har klara blågrå ögon och klär sig i en enkel blå kappa.

Personlighet: Iskall och effektiv. Luciano saknar fullständigt mänskliga känslor. Han är artig och kan ge ett charmerande intryck, men känslan av kyla och känslolöshet försvinner aldrig riktigt. (Anm: I del 3 av **Härskarserien** berättas mer om vad Luciano egentligen är.)

Utrustning: Svärdet Draktunga som han ständigt bär, och svärdet Jormvard, som finns gömt i hans sovkammare i det Gyllene templet på Materé.

Talade språk: Pandariska 90%, zorakiska 75%, kardiska 75%, drakspråk 90%, feliciska 75%, morélvidynska 50%.

Färdigheter: Alkemi 120%, Finna dolda ting 75%, Främmande kulturer 90%, Geografi 150%, Heraldik och genealogi 75%, Historia 150%, Hoppa 45%, Klättra 45%, Köpslå 90%, Lyssna 50%, Läsa och skriva 90%, Rida 75%, Schack och brädspel 90%, Teologi 90%, Upptäcka fara 90%, Värdera 120%, Zoologi 75%, Övertala 120%.

Vapenfärdigheter: Dolk 75%, Kortsvärd 150% (Draktunga), Slagsvärd 90%.

Förmågor: Regeneration — 1 KP per minut, Teleportation — räckvidd 5 km

Magi: Alla besvärjelser som kan skada i grundreglerna till 125%.

Använder ni Magiboxen behärskar han Nekromanti och Demonologi till FV 30.

Arraquwâin, Den bevingade döden

Arraquwâin är en uråldrig odöd drake. Han är mer än 200 meter lång och har ett vingspann på cirka 500 meter. När draken ligger stilla liknar han mest av allt ett berg av förruttnelse och benknotor. Den förtorkade huden och det ruttnande köttet hänger löst på de kala, svarta benknotorna.

De enorma vingarna är bara delvis täckta av huden, men trots det kan han flyga. De sköra benknotorna gör att pansaret är mycket sämre än på en levande drake, och att Arraquwâins KP är så relativt få.

STY	200
FYS	195
STO	5
INT	30
PSY	967
SMI	7
KAR	–25
KP	75
SB	11T6

Förflyttning: L5/F10

Naturligt skydd: Fjäll 5 poäng

Personlighet: Arraquwâin är naturligtvis helt utan mänskliga känslor — han är trots allt en drake. Han är dock ovanligt grym och hänsynslös även för att vara en drake. Allt som betyder något för honom är makt och hämnd på allt levande. Om det leder till att andra varelser får lida, så desto bättre. Det roar honom att använda kultens dyrkan till sina egna planer.

Bakgrund: Arraquwâin är mer än 13 000 år gammal. Han ägnade större delen av de åren till att studera magin innersta väsen och elementens samspel med de olika planen. Han insåg till slut att inte ens ett drakliv räcker för att lösa de gåtorna, så något måste göras. För cirka 250 år sedan valde han att bli odöd för att kunna leva för evigt och fortsätta sina studier. Draken tog kontakt med tre framstående magiker och erbjöd dem hans enorma skatt om de löste problemet åt honom. Efter 40 år av studier och mer och mindre lyckade försök var de redo att prova. Ritualen genomfördes och Arraquwâin blev odöd. Det som skulle ha varit en befrielse från döden blev istället en fasansfull fälla. Draken var för evigt fångad i döden, istället för ha undkommit den. Det fanns ingen glädje, inget hopp, ingen njutning i döden — bara ett evigt lidande. Vad som skulle ha blivit eoner av fridsamt (nåja — allt är relativt — fridsamt för en drake) forskande, blev istället en evighet fylld av hat mot allt levande. Efter att ha letat upp de tre magikerna och straffat dem, föddes en grym plan i Arraquwâins förvridna sinne. Han fann en egendomlig kult av dödsdyrkande nekromantiker och tog över den. Efter en kort tid började de dyrka honom som sin gud. Kulten skulle bli

drakens sätt att straffa de som stulit hans liv (vid det här laget hade Arraquwâin förträngt att det var hans ide). Hans vision är ett Ereb helt utan liv, där vilsna själar och irrande odöda vandrar i ett evigt lidande. Först då kan hans lidande lindras. Detta skall genomföras via en uråldrig, av alla andra glömd och fördömd, ritual. Ritualen kan öppna en permanent portal till dödsriket och låta det långsamt strömma in över hela Ereb. Till slut kommer då Ereb vara en del av dödsriket. De döda kommer att återuppstå och de döende kan inte finna ro. All glädje blir till sorg, allt liv till död, all kärlek till hat, allt ljus till mörker (kort sagt — allt blir för jävligt). För var tionde offer kulten genomför till Arraquwâins ära får han en poäng permanent PSY. När han har 1000 kraftpoäng tillgängligt kan han använda ritualen. Det tar tre år att utföra ritualen och ytterligare ett för verkningarna att kännas över hela Ereb. Dödsriket utvidgar sig från Pandarealia ut över världen.

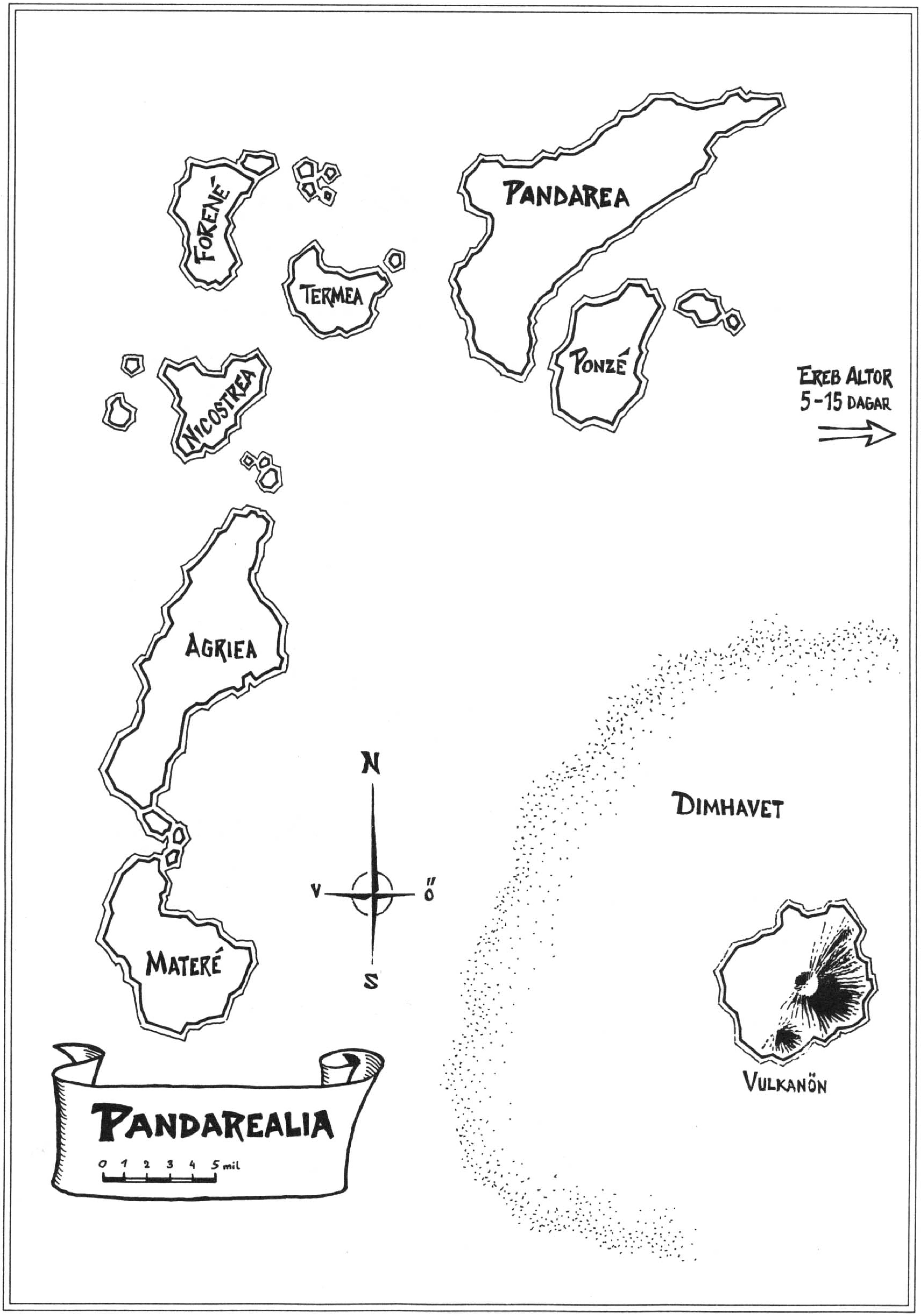
Talade språk: Pandariska 90%, kardiska 50%, trakoriska 75%, dalkiska 50%, zorakiska 95%, feliciska 95%, nordmelukhiska 80%, dvärgaspråk 40%, satenu 55%, demonspråk 100%, drakspråk 100%.

Färdigheter: Botanik 175%, Finna dolda ting 110%, Främmande kulturer 250%, Geografi 95%, Heraldik och genealogi (drakar) 95%, Historia 75%, Köpslå 25%, Lyssna 95%, Läsa och skriva 100%, Upptäcka fara 100%, Värdera 100%, Zoologi 70%.

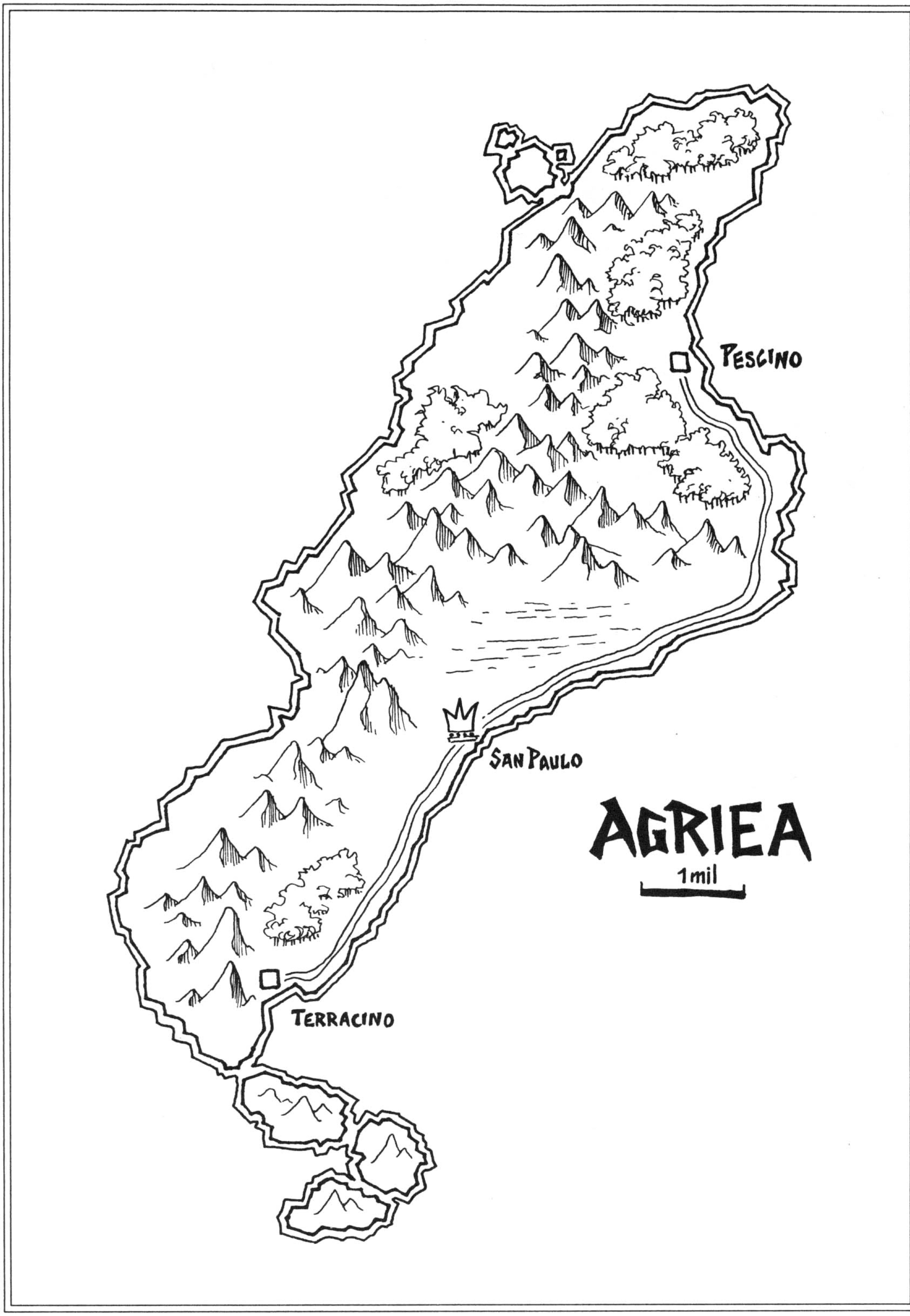
Naturliga vapen: 2 klor / 90% / 1T6, 1 svanssnärt / 75% / 1T4, 1 bett / 110% / 1T8.

Magi: Samtliga besvärjelser i grundreglerna till 150%. Använder ni Magi-boxen kan Arraquwâin Nekromanti, Drakmagi, Elementarmagi, Demonologi och Mentalism till FV 30. Dessutom kan han en unik besvärjelse: TANKESKYDD (ritual). Denna ritual gör att mottagaren permanent kan dölja vissa av sina tankar för till exempel TANKEÖVERFÖRING. Den kastas på all som blir medlemmar i kulten.

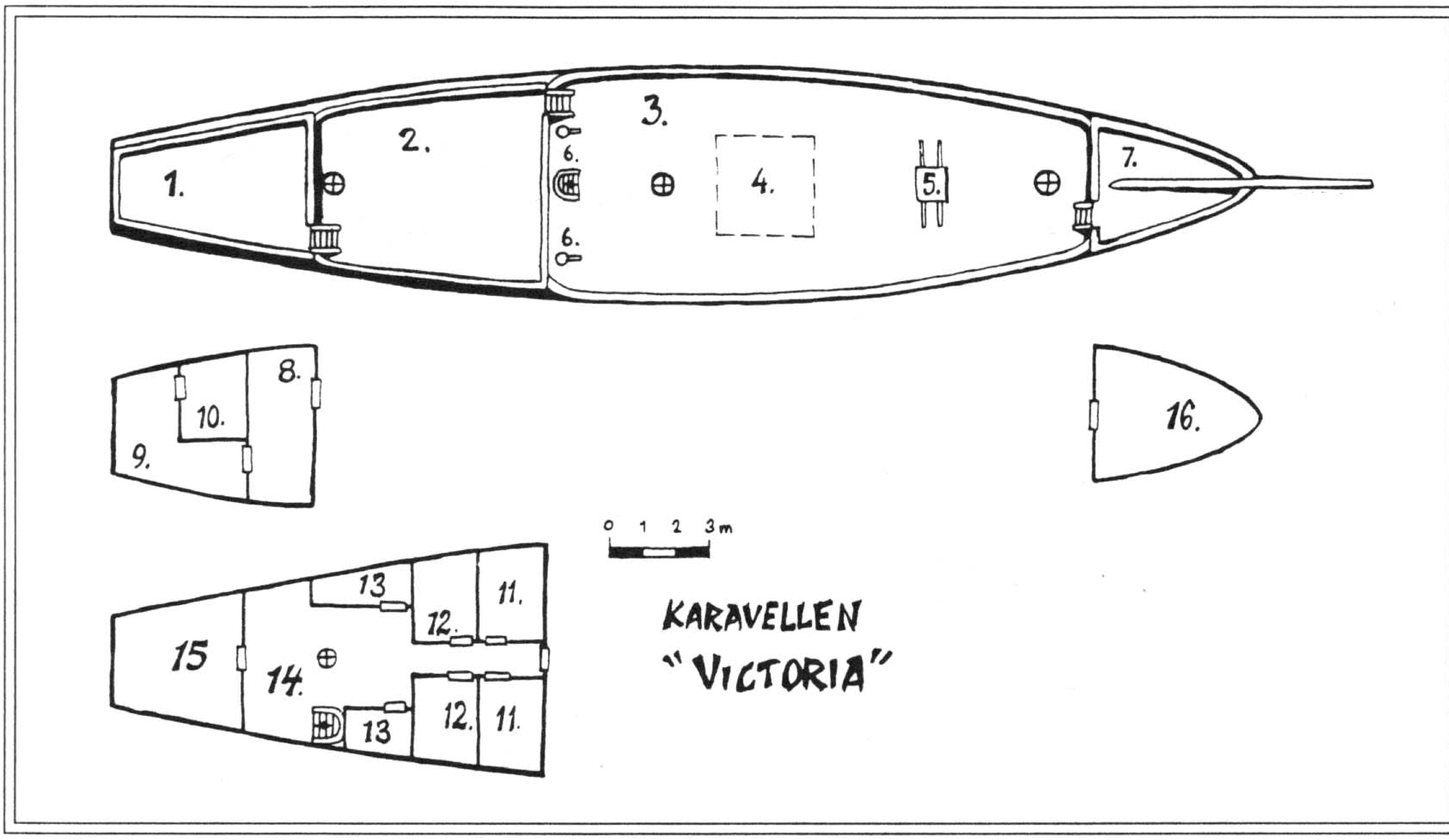
Drakskatten: Arraquwâin har en enorm skatt. Den består av dels hans gamla (han återtog den när han dödade magikerna) och av kultens offergåvor i mer än 100 år. Här finns guld och juveler för mer än hundratusen guldmynt, otaliga magiska föremål och några artefakter. Det är upp till spelledaren att bestämma dessa så att de passar in i hans kampanj. Det är inte meningen att rollpersonerna skall få allt detta, utan att de skall roffa åt sig diverse värdefullt och rusa genom portalen i grottsal nummer sju. Den stängs nämligen några minuter efter det att rollpersonerna kommer dit. Spelar ni bara detta äventyr fristående är spelledaren i sin full rätt att reducera drakskatten till vettiga nivåer.



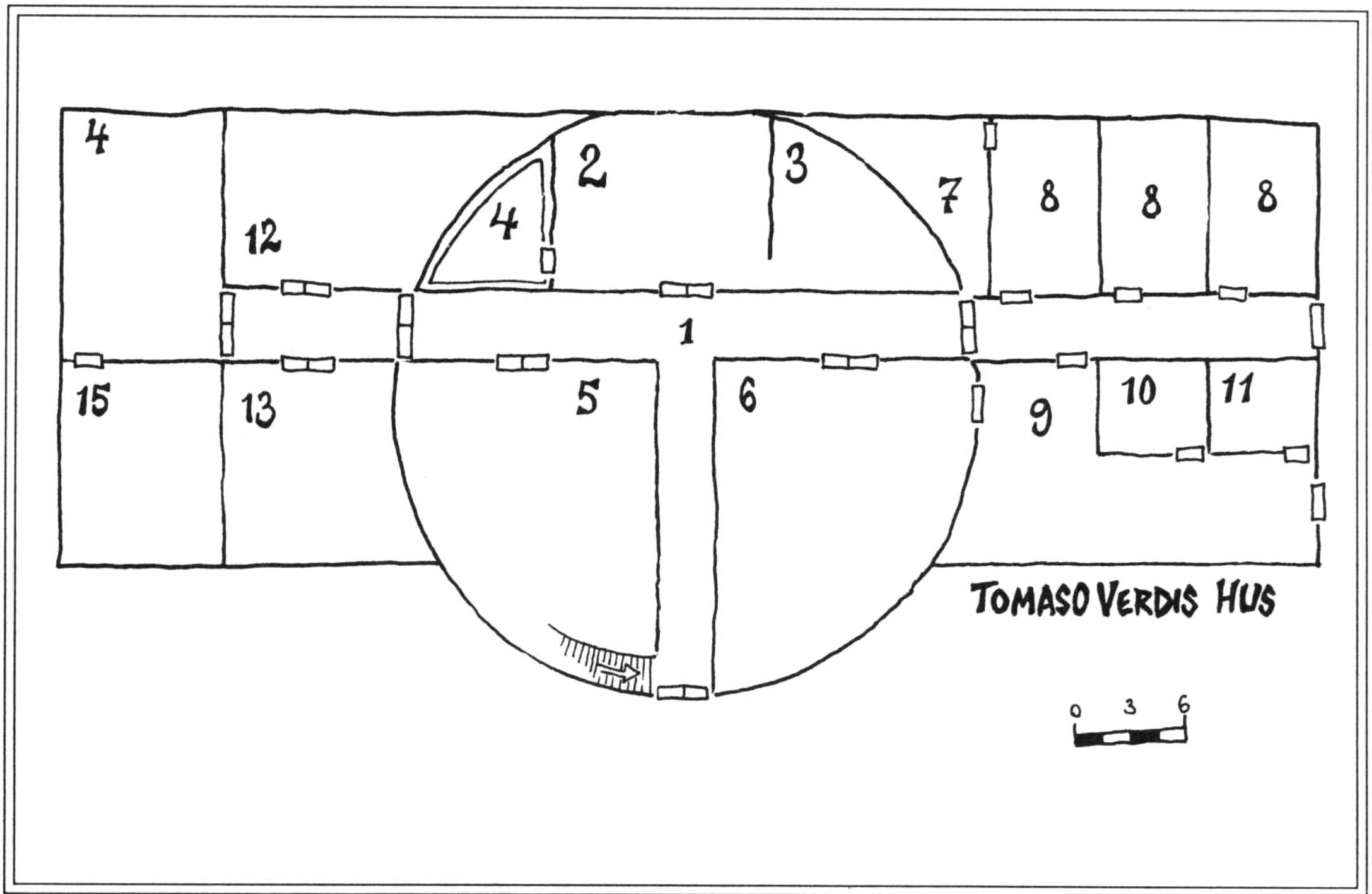
Forené
Termea
Pandarea
Ponzé
Nicostrea
Ereb Altor
5-15 dagar
Agriea
N
V
Ö
S
Dimhavet
Materé
Vulkanön
Pandarealia
0 1 2 3 4 5 mil

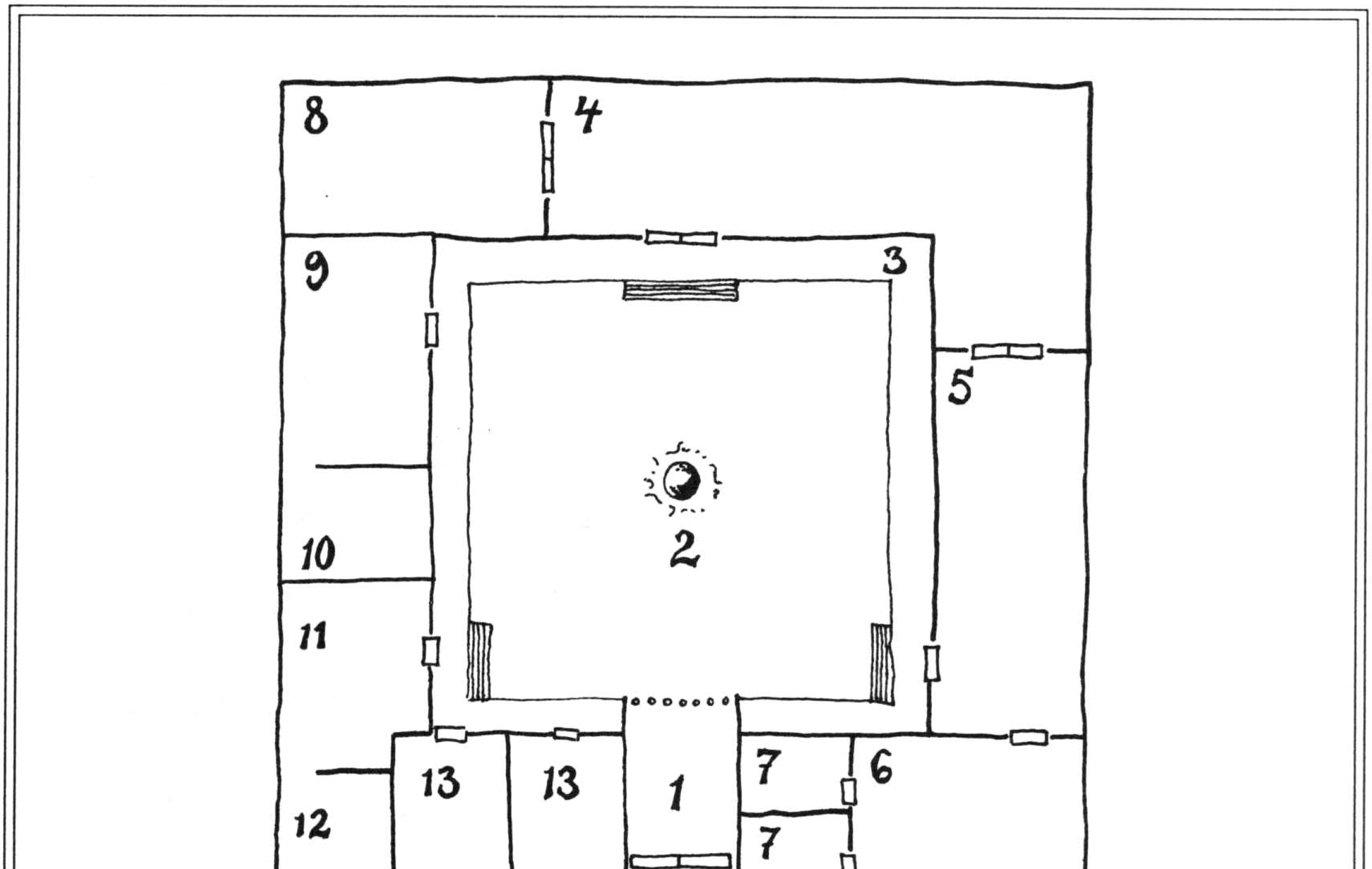

PESCINO
SAN PAULO
AGRIEA
1 mil
TERRACINO

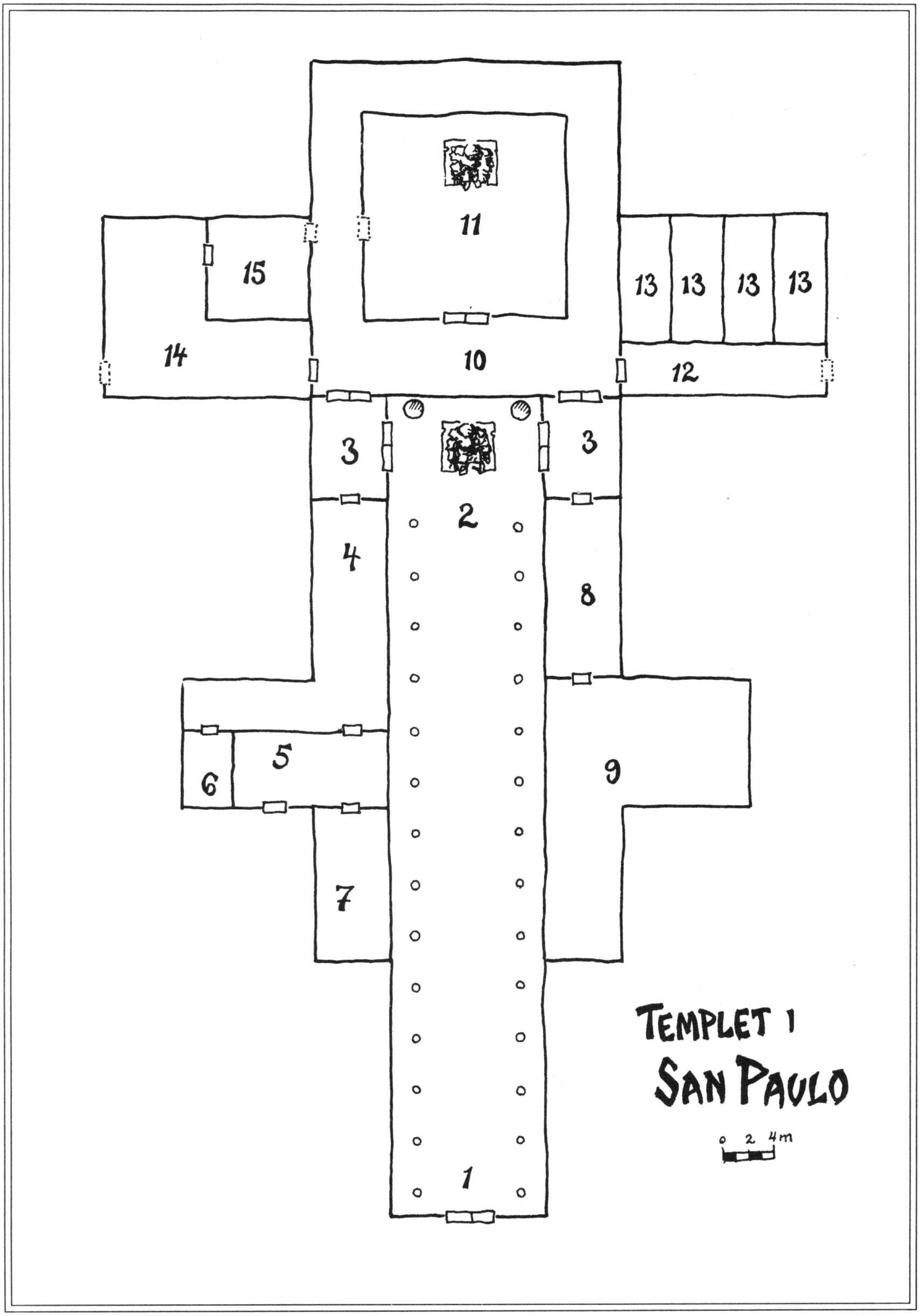

MATERÉ
1mil
San Aiolfo della Materé

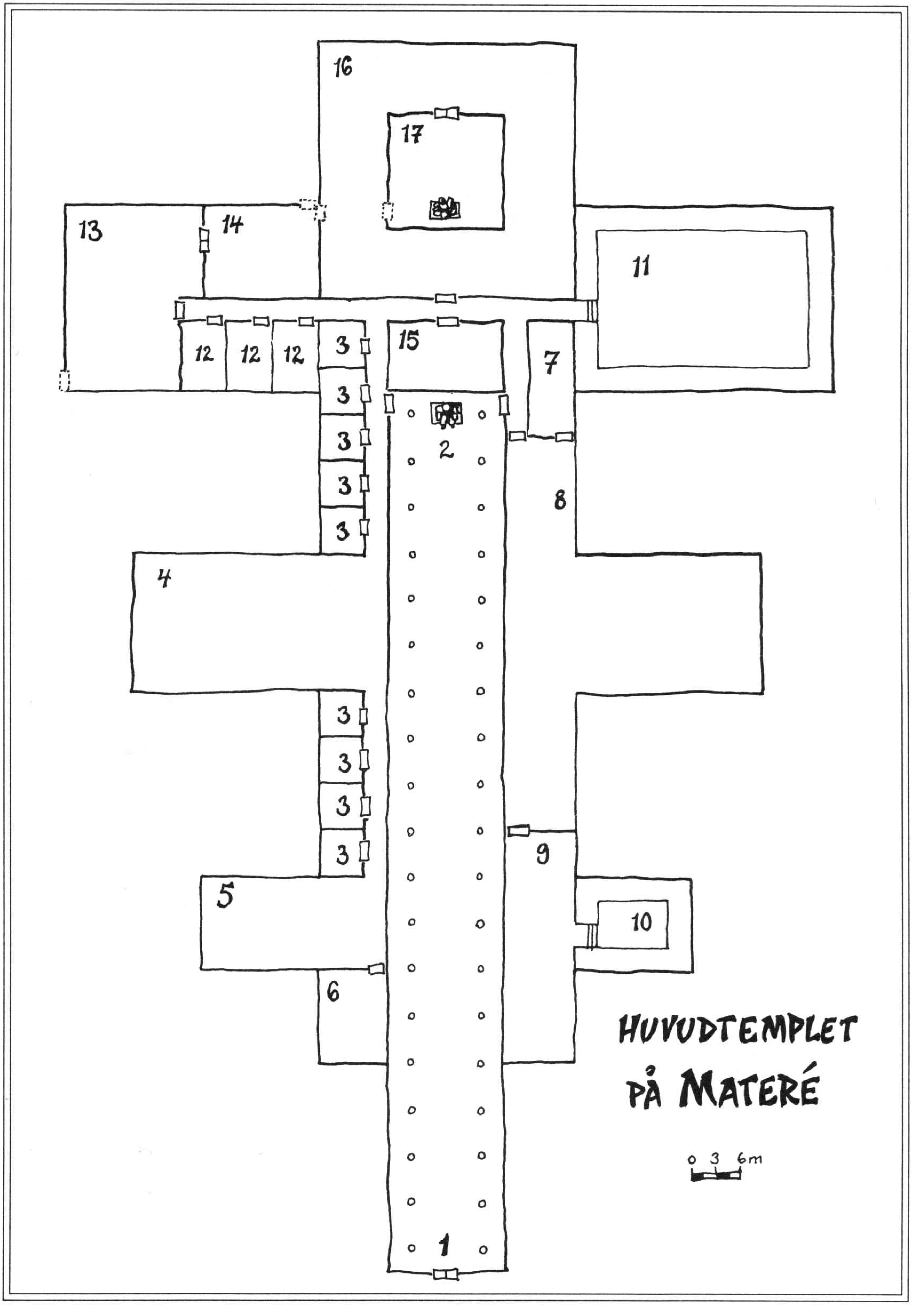

1.
2.
3.
4.
5.
6.
6.
7.
8.
9.
10.
11.
11.
12.
12.
13
13
14.
15
16.
0 1 2 3m
KARAVELLEN
"VICTORIA"

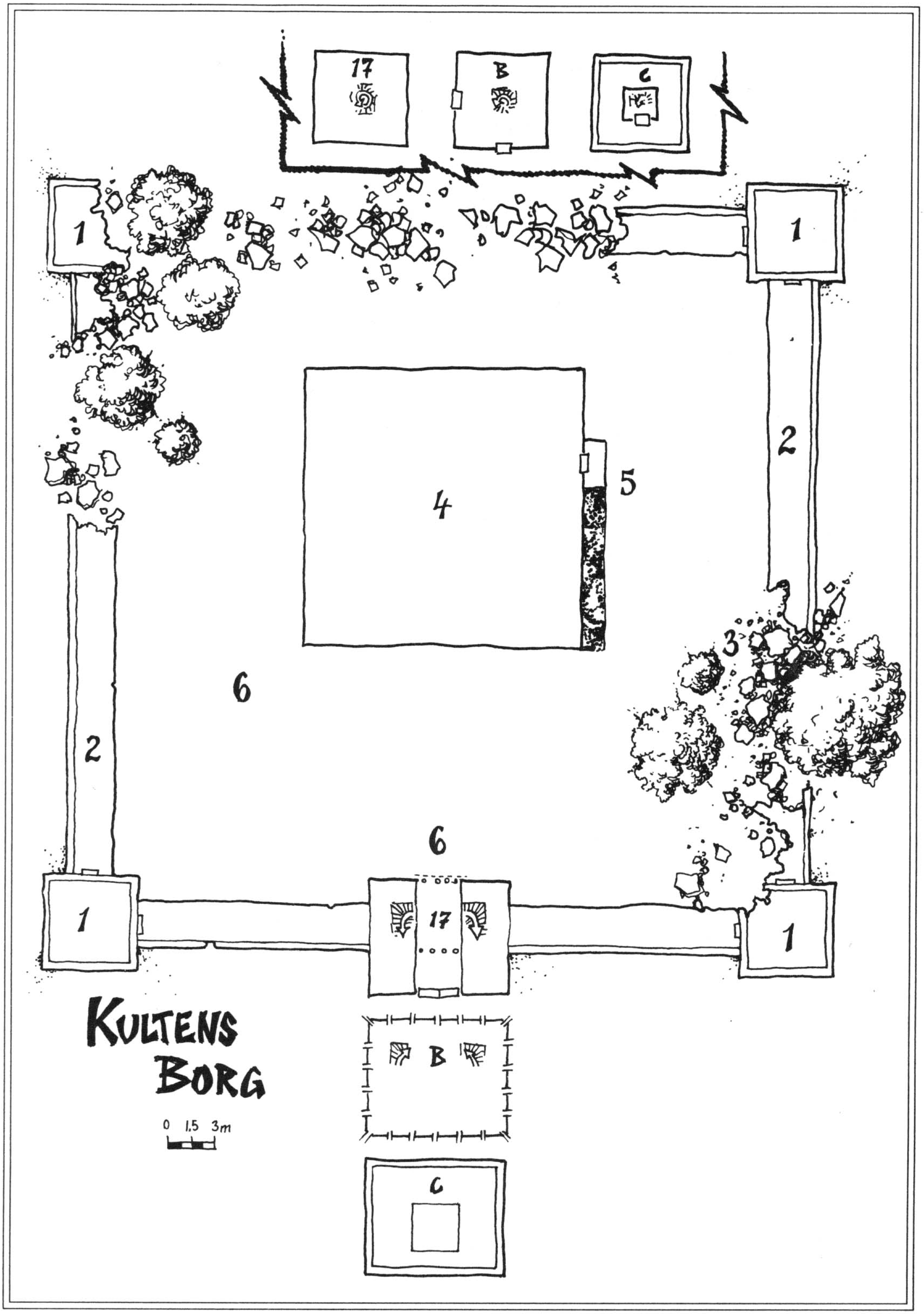

1B
1A
2A
2B
2B
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
12
13
SAN PAULO
0 100 m

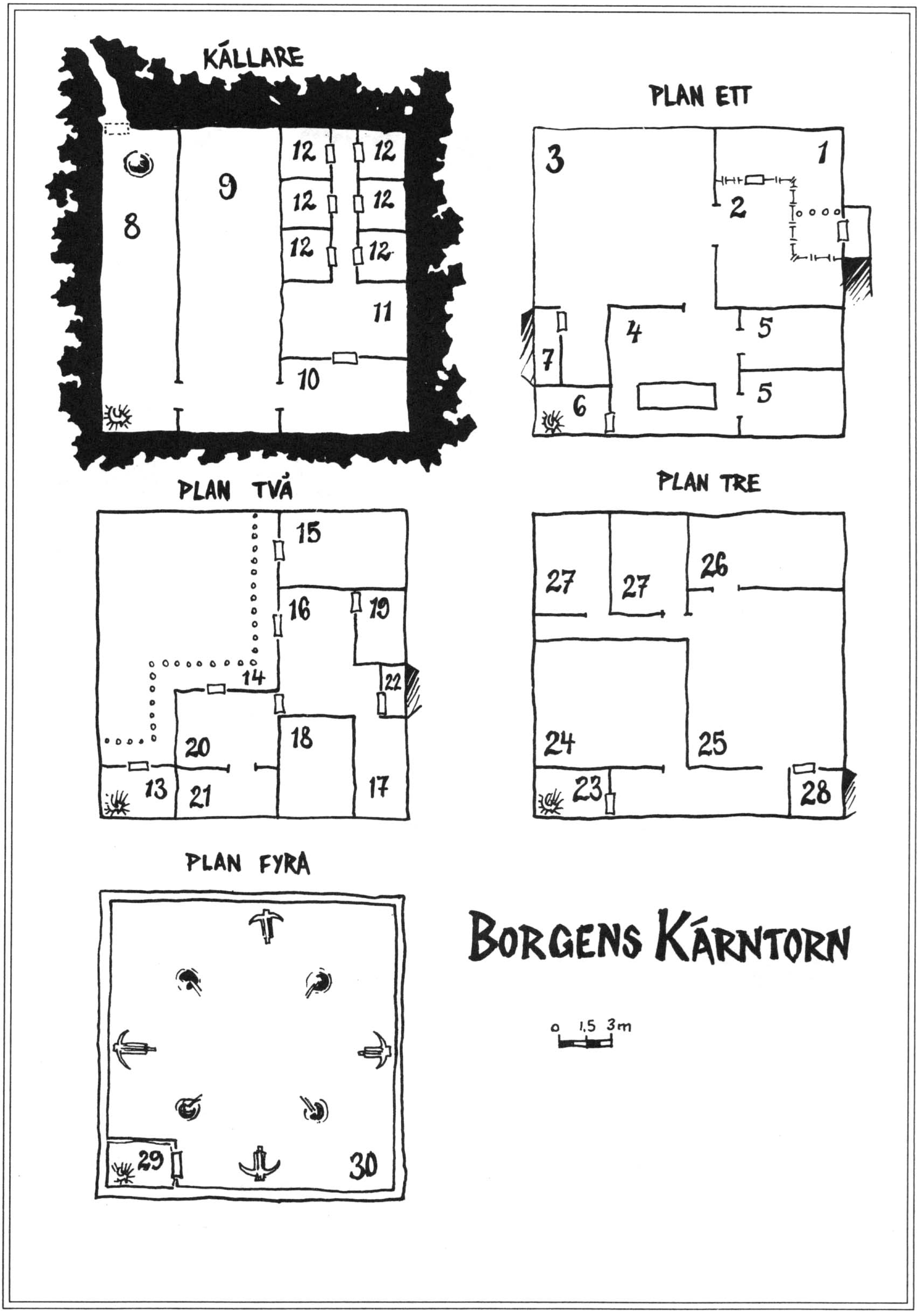

4
12
2
4
3
7
8
8
8
1
15
13
5
6
9
10
11
TOMASO VERDIS HUS
0 3 6

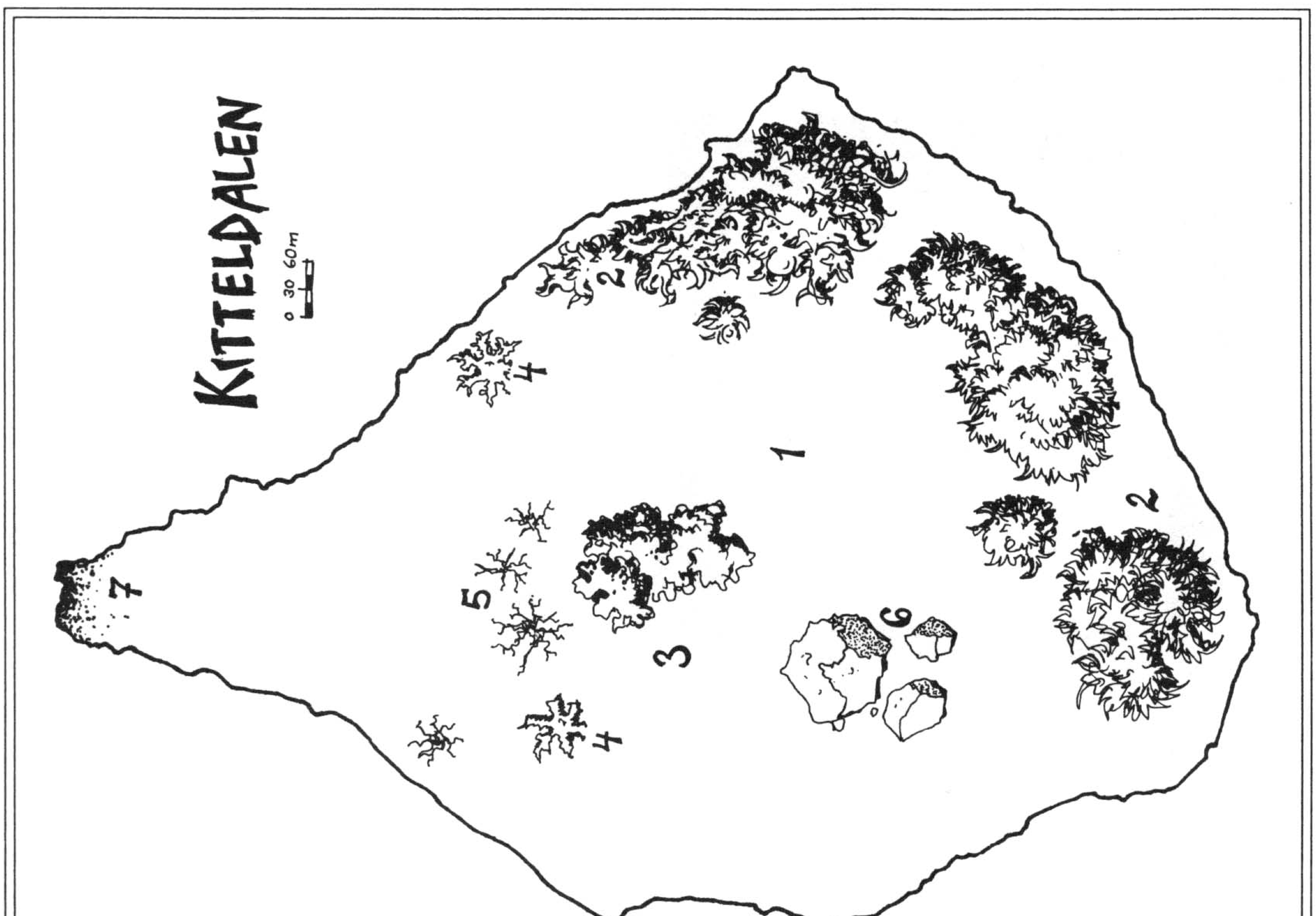

8
4
9
3
5
2
10
11
13
13
1
7
6
12
7
0 1.5 3m
SLAVHUSET

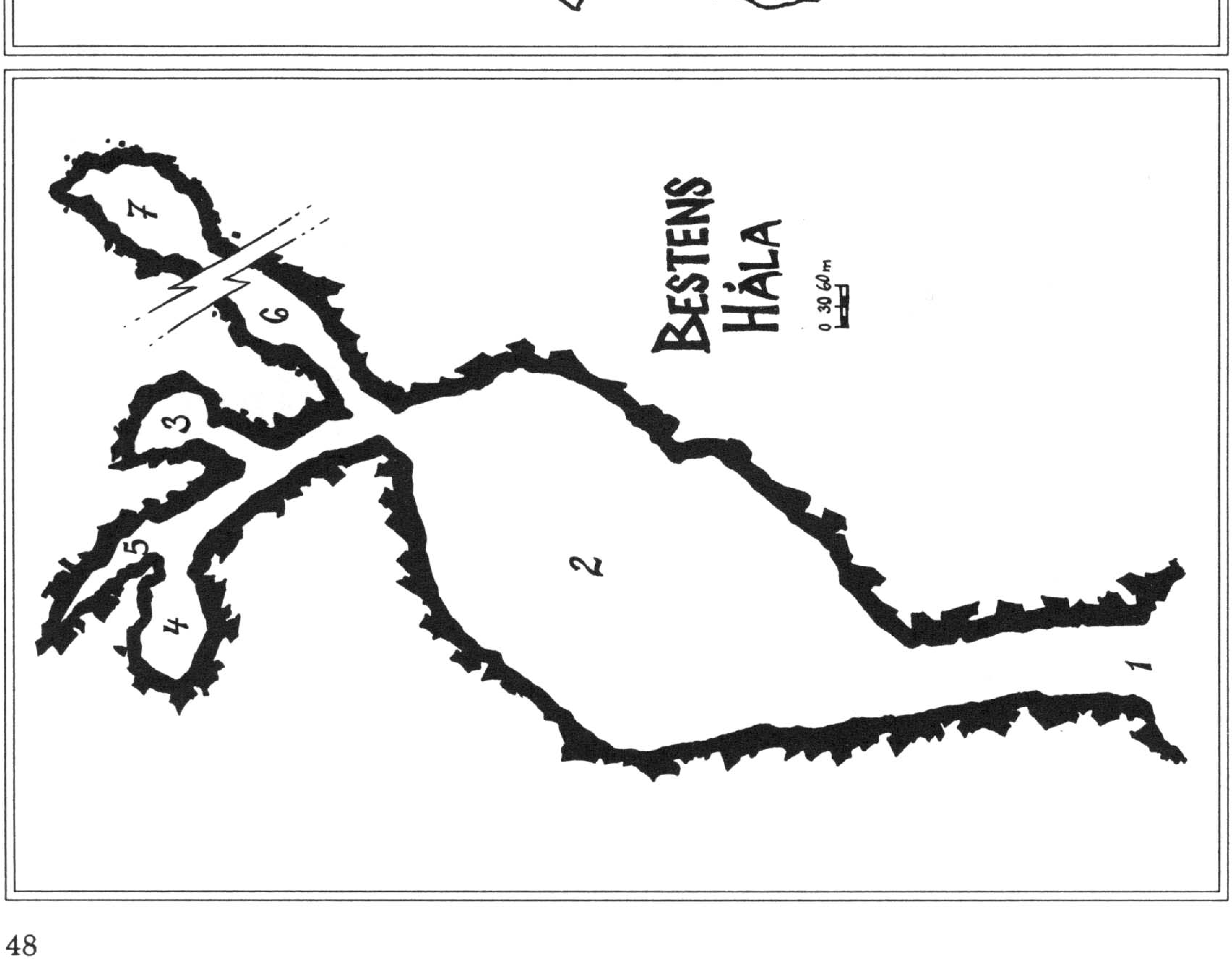

TEMPLET I
SAN PAULO
0 2 4m
1
2
3
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
13
13
13
14
15


16
17
13
14
11
12
12
12
3
15
7
3
2
3
3
8
3
4
3
3
3
3
9
5
10
6
HUVUDTEMPLET
PÅ MATERÉ
0 3 6m
1


17
B
C
1
1
2
5
4
3
6
2
6
1
17
1
B
C
KULTENS BORG
0 1,5 3m


KÁLLARE
8
9
12
12
12
12
12
12
11
10
PLAN ETT
3
1
2
4
5
5
7
6
PLAN TVÅ
15
16
19
14
22
20
18
13
21
17
PLAN TRE
27
27
26
24
25
23
28
PLAN FYRA
29
30
BORGENS KÁRNTORN
0 1,5 3m


KITTELDALEN
0 30 60m
1
2
2
3
4
4
4
5
6
7


BESTENS HÅLA
0 30 60m
1
2
3
4
5
6
7

Äventyrsspel presenterar
Härskarserien

Den andra delen i Härskarserien Tempelherren, utspelar sig på Pandarealias södra öar, Agriea och Materé.

Rollpersonerna befinner sig fortfarande i San Éa. Äventyret börjar när rollpersonerna ombeds att undersöka situationen på Agriea. Varuleveranser har blivit försenade. Skepp har hållits kvar i San Paulos hamn under egendomliga förevändningar. Problemen hopar sig och affärerna hotas. Klanen Machiavellio har handel med Agriea och ser ogärna att den stoppas. På Agriea råkar rollpersonerna i strid med guden Iaos mäktiga prästerskap, men finner snart något mer fasansfullt än de tänkt sig.

OBS! Detta är inget spel i sig. Du måste ha tillgång till Drakar och Demoner för att kunna använda Tempelherren.

Tempelherren är andra delen i Härskarserien, men kan även spelas helt fristående.

ÄVENTYRSSPEL®

001-0121